1989年7月7日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）
第4巻第13号通巻74号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

ファミコン必勝本

Vol.13
1989.7.7
260 税込 YEN

特集●この夏期待の超大作RPGのすべて!!

MOTHER



●最新情報
ドラゴンクエストIV
導かれし者たち

究極ハリキリスタジアム 平成元年版
ケルナグール
甲子園
クインティ
ウィロー

●好評連載中
初級COM用語入門講座
ウィザードリィ友の会

●AVG＆RPGおたすけQ&A
ファミコン探偵倶楽部パート2
スーパーチャイニーズ2

ワールドスーパーテニス
アメリカンドリーム／究極タイガー
コズミックイプシロン／殺人倶楽部
ビッグチャレンジ！GOGOボウリング

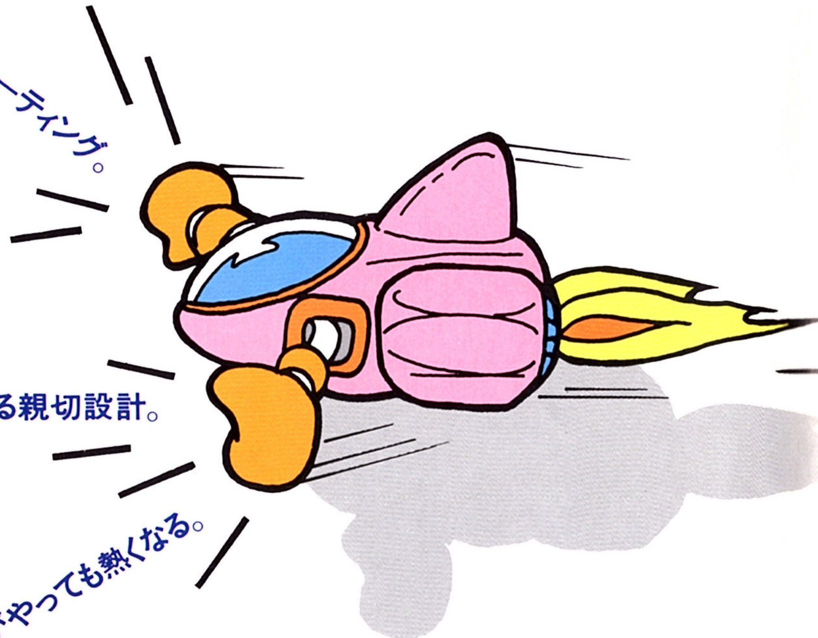
●増ページ!!ますますパワーアップ連載
PCエンジンクラブ
セガ・メガドライブクラブ

KONAMI

❶シンプル！ ただひたすらユカイなシューティング。

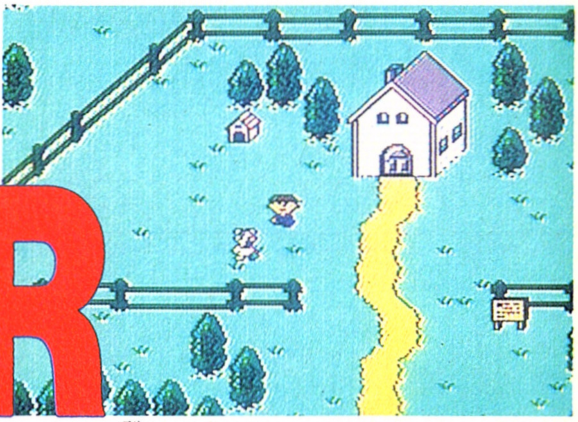
❷ベンリ！ 難度設定・残機設定が自由にできる親切設計。

❸即熱中！ 初心者からマニアまで、誰がやっても熱くなる。



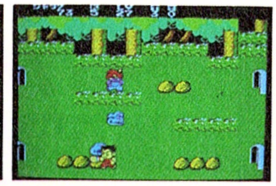
コナミ週刊テレホンサービス 関東地区 03-262-9110 その他の地区は〈関西地区〉06-334-0399 〈北海道地区〉011-851-3000 〈東北地区〉青森0177-22-5731 秋田0188-24-7000

コナミ株式会社 本社 〒101東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 大阪支店 〒561大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5丁目2番9号









ゲーム別さくいん

NEW SOFT STREET

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM NEWS STATION

じっとがまんの季節だね。梅雨さえあければ太陽ギラギラの夏だぞー！うれしーか。そーかそーか。では今回もはじめます。気合をいれてねっ！



今回の注目ソフト

▲めくる、めくるのアクションゲーム、4位のクインティ。シンプルな中に、数々のアイデアが光ります。

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.12のアンケート・ハガキより――

TOP 30

RPG、アクション、AVGと、TOP30の中に様々なゲームジャンルが登場してくると、自分に合ったゲームを見つける機会が増えたようでウレシイね。このTOP30は、発売後のソフトも発売前のソフトもまとめて集計してるので、後ろのスケジュールと照らし合わせて今後の購入計画を。もう店頭に並んでいるソフトもあるからね。

クインティ4位に浮上！5位の脱獄とアクションゲーム久々の台頭。

ドラクエⅣは前回とまったく同得点で1位と、不動の人気を示しています。12位から4位のクインティ、初登場5位の脱獄と、久々にTOP5にアクションゲームが名を連ねたのも注目に値します。MOTHERは発売1ヶ月前にして、3位から2位と順調な仕上がりといえるでしょう。野球ゲームの中では、まず発売日が決まったハリスタ平成元年版が、まず、TOP10入り。コナミ初のシミュレーションゲーム・コズミックウォーズ、再登場13位のテトリス、ツインビー3も今後の動きが楽しみです。



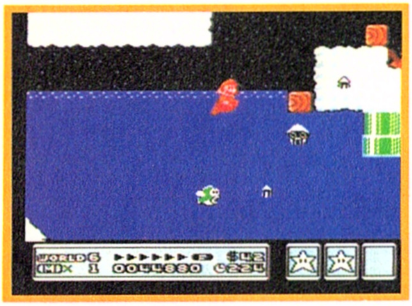
順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	561
2	3	MOTHER	任天堂	175
3	4	SDガンダム2	新正工業・バンダイ	163
4	12	クインティ	ナムコ	148
5	—	脱獄	ケイアミューズメントリース	59
6	2	天地を喰らう	カプコン	54
7	15	チャイルズクエスト	ナムコ	53
8	6	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	52
9	22	究極ハリキリスタジアム 平成元年版	タイトー	50
10	28	コズミックウォーズ	コナミ	48

順位	前回	タイトル	メーカー
11	5	ファミコン探偵倶楽部パート2	任天堂
12	10	イースⅡ	ビクター音楽産業
13	—	テトリス	BPS
14	19	北斗の拳3	東映動画
15	7	信長の野望・戦国群雄伝	光栄
16	—	ツインビー3	コナミ
17	30	甲子園	ケイアミューズメントリース
18	14	ウルティマ〜聖者への道〜	ポニーキャニオン
19	—	アイドル八犬伝	トーワチキ
20	—	激闘プロレス	テクモ
21	23	ファミスタ'89開幕版	ナムコ
22	8	ウィザードリィⅡ	アスキー
23	—	美味しんぼ	バンダイ
24	24	ウィロー	カプコン
25	—	激亀忍者伝	コナミ
26	—	スプラッターハウス	ナムコ
27	—	名門多古西応援団	アスミック
28	—	ホワイトライオン伝説	ケムコ
29	—	ヘラクレスの栄光Ⅱ	データイースト
30	9	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

まず、驚いたのが3位・4位に輝いた「ダウンタウン～」と「熱血高校～」の熱血くにおくんパワーです。その熱血パワーを抑えて2位にドーンと踊り出たのが「スーパーチャイニーズ2」。ユニークなキャラクターが低年齢層に受け入れられたようです。夏に向けて多々発売される野球ゲームの先陣を切った「ベースボールスター」は初登場5位とまずまずのスタート。6位の「ファミリーピンボール」の再登場も特筆に値します。ちなみに、1位の「スーマリ3」は4週連続の1位です。(マッキー)



◀そろそろコメントのネタがつきてきた感もある、ぶっちぎり一位独走の「スーマリ3」。なにはともあれめでたいことです

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
2	—	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン
3	2	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン
4	7	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン
5	—	ベースボールスター	SNK
6	—	ファミリーピンボール	ナムコ
7	4	ファミコンジャンプ	バンダイ
8	6	ドラゴンバスターII	ナムコ
9	8	激亀忍者伝	コナミ
10	—	ウィザードリィII	アスキー

●パソコンゲーム TOP 10

今号の第1位は、マイクロキャビンの「SUPER大戦略」。MSX2ユーザーの年齢層は低いとされていますが、それでもこのようにシミュレーションゲームがヒットするのは、このジャンルが完全に根付いたことの証明といえるでしょう。第2位は、お馴じみ光栄の「信長の野望・戦国群雄伝」。前作のシステムに改良が加えられ、ますます奥が深くなっています。さて、注目作は「首斬り館」。日本を舞台にしたAVGです。必殺仕事人風の設定が魅力的！　ボクらのテトリスは今号第6位。まだまだブームは続くはず！　(迫私主税)

順位	前回	タイトル	メーカー/機種
1	—	SUPER大戦略	マイクロキャビン／MSX2
2	7	信長の野望　戦国群雄伝	光栄／PC-9800、8800、X1
3	—	D.Cコネクション　JBハロルド3	リバーヒルソフト／PC-9800
4	—	ディガンの魔石	アーテック／PC-9800、MSX2
5	—	首斬り館	BIT2販売／MSX2
6	9	テトリス	B.P.S.／PC-9800、8800、他
7	—	ロードス島戦記	ハミングバードソフト／PC-9800
8	—	アフターバーナー	CSK総合研究所／FM TOWNS
9	3	維新の嵐	光栄／PC-9800、8800
10	—	碁キチくん　中級　上級	G.A.M.／PC-9800、FM-R



◀シミュレーションゲームの雄、「大戦略」シリーズ最新作

●アーケードゲーム TOP 5

テーブルタイプは、またまた「テトリス」が1位。2位も、異色アクションゲーム「天地を喰らう」が前号に続いて獲得です。また4位、5位は前回の3位、4位を1ランクダウンさせただけという変化の少なさを見せております。そんな中で初登場で3位に食いこんだ「ファイナルブロー」は、パワーを感じさせます。さてアップライトタイプの方も順位の変動が少ないですが、アタリの「ハードドライビング」がガンバッております。運転の楽しさを教えてくれるゲームです。　(迫私主税)

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	テトリス	セガ
2	2	天地を喰らう	カプコン
3	—	ファイナルブロー	タイトー
4	3	クラックダウン	セガ
5	4	ワルキューレの伝説	ナムコ

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	3	ファイナルラップ	ナムコ
2	—	ハード・ドライビング	ナムコ アタリ
3	1	ウイニングラン	ナムコ
4	2	オペレーション・サンダーボルト	タイトー
5	4	ターボアウトラン	セガ

●以上の集計は、キディランド(東京　原宿)、奥野かるた店（東京　神田)、近畿トイズバンダリーグルーフ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店池袋店、キディランド（大阪　梅田）の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

発売直前のソフトの中で是非買ってプレイしたいもの、買って損はしないもの、買わずにおきたいもの。シビアな目でチェックするソフトスクランブル。

6月16日～7月7日発売スケジュール

6/23	25	27	30	30	30
チャイルズクエスト	SDガンダム ガチャポン戦士2	クインティ	ファミコン探偵倶楽部PARTII(後編)	殺人倶楽部	脱獄
ナムコ	新正工業・バンダイ	ナムコ	任天堂	セタ	ケイ・アミューズメントリース



■ジャレコ ■ディスク
■6月23日発売
■¥3200

ビッグチャレンジ! GOGOボウリング

チャレンジ、パーティ、ペアの3つのモードを備えてボウリングをシミュレート。最大4人まで同時にゲーム参加できる。

●任天堂のゴルフシリーズのような、パワーメーターを使っての操作に、まず戸惑った。ゴルフのスイングは約1秒。ボウリングの一投は約4秒。この2つの異なるスポーツを同じ操作系にしてしまうのは、無理だったんじゃないか。重箱のスミをつついてるようだけど、これは大きなポイントのはずだ。(ヒラ坊)

●3つのモードでそこそこは楽しめる。1人用モードから最大4人までのモードがあるからね。けど基本的な部分である、投球時のコントロールがやりづらい。悪くいっちゃえば、カンに頼るしかない操作。ピンアクションも妙だ。数人で集まってワイワイとしたノリでやる分にはいいんだろうけど…。(忍者根本)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■セタ ■カセット
■6月30日発売
■¥6800

殺人倶楽部

秘密組織「殺人倶楽部」にまつわる人々の愛憎が引き起こした殺人事件の謎を解く本格AVG。パソコンAVGとしては超人気ソフト。

●パソコンゲームで大ヒットをとばしたミステリーアドベンチャーである。当時からシナリオには定評があっただけに、内容はかなり濃い。またどこからでも捜査可能なので、いわゆる道順にそってプレイしなくていいのがグー。これまでのミステリーアドベンチャーが物足りないという人はぜひ! (RYOII)

●情報量がとても多く、各人物の関係がやけに複雑。だけど、いつでも好きな時に移動が可能だし、これだ! と思ったコマンドを試すと新展開が見えてくることが多い。この刃切れの良さがココチいいんだな。グラフィックとBGMもイカシてる。大人っぽくシブめなアドベンチャーだ。(忍者根本)



難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



■ケイ・アミューズメントリース
■カセット ■6月30日発売
■¥5600

脱獄

全4ステージ、強制横スクロールのバトルACG。アイテムの効果が厳しく設定されているので、アクション性がより重視される。

●生身の人間が主人公のACGっていうと、たいがいバカ強く超人化するアイテムがいっぱいあったりする。だけどこれの場合は、素手による肉弾的戦いが主な戦闘方法。アイテムに頼れないぶんシビアなテクが要求されるが、操作性がいいから納得できる。ただ、ボスの迫力がイマイチなのが残念。(S-MAN)

●画面内の全敵キャラを倒さないと次へスクロールしてくれないので、いわゆる逃げのテクニックは通用しません。出てきた敵はすべて倒す、しかも武器はかなり厳しい設定で効果が切れてしまうので、パンチ・キックの基本的なアクションの熟練が要求されます。アクションファンにはおススメ。(マッキー)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■ハドソン ■CD-ROM
■6月30日発売
■¥7200

天外魔境

CD-ROM初の大型RPG。CD-ROMの機能を生かしたAV面、アニメ処理とナレーションを多用したゲーム構成が特徴。

●CD-ROM・RPGの難しいところは、データが多ければいいってもんじゃないということ。2週間で終了するらしいこの自来也は、その点をうまく考慮して作られている。しかし、思ったよりインパクトがなかったというのも事実。CD-ROMだとあまり意気込まずに買うのがベストでしょう。(Tyrell辻)

●ウワサばっかり先行して、ずっと待たされたせいか、自由度の低いシナリオ・アクセスのとろさなど、あらばっかりが目についてしまう。RPGとしてデキが悪いわけじゃないのにね。テンポのよいレベルアップ、豊富なイベントなど見るべき点も多いんだ。サンプルの届いた日は徹夜しちゃったもんね。(北枕獲)



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥½♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡

●インフォメーション●

INFORMATION

ハーイ！今回はアメリカはシカゴで開催されたC・E・Sという見本市の報告をヒラ坊から。メガドライブやPCエンジンのアメリカ版も発表されてずいぶんもりあがったんだって。詳しくは次号でも続報をおとどけしますがとりあえずどーぞ。

NEWS　ニュース

CES開催／躍進するニンテンドー



◀世界の参加者が、地元紙が「Huge（デカい）」と驚く任天堂ブース

ハードの普及台数は、ついに1千4百万台を越え、"MARIO"や"ZELDA"の売切れは今も続き、50社あまりのソフトメーカーがひしめく、"第2のファミコン王国" アメリカで、Consumer Electronics Show（略称CES）が、6月3日～6日にイリノイ州シカゴ市で開催された。CESとは、全米の家電総合展示会のことだが、任天堂をはじめとする日本のゲームメーカーにとっても最大規模の新製品発表の場である。日本からは24社が参加。在米メーカーと合せて、約110タイトルの新作ソフトが出展された。

同ショーでは任天堂のNES版『テトリス』『ドラゴンウオリアーズ』（邦題「ドラゴンクエスト」）やゲームボーイが注目を集めCES史上最大といわれる50000平方フィートのブースは、連日活気にあふれていた。

「砂漠のように広がったゲーム需要に、オアシスが出現したかのようだ」とは、あるアメリカの玩具流通業者の弁。ちなみに今年のNES用ソフトは5千万本の販売が見込まれているという。

しかし、日の出の勢いのNESにもある種の影が……そんな光景がいくつか見られたのも今年のショーの特徴である。NESのライバルが2機種、つまりアメリカ版セガ・メガドライブ「G-ENESIS」とアメリカ版PCエンジン「TURBO GRAFIX 16」が公開され、また、アタリ社がゲームボーイの対抗機種「ATARI ENTERTAINMENT」を液晶オールカラーで150USドルで発売するとの発表もあった。さらに、現在裁判で係争中のテンゲン社は、任天堂とは独立したブースで自社製品を展示。そのなかには、すでに発売されているテンゲン社製の『テトリス』も含まれており、両社の複雑な関係を物語っていた。

この日本のソフトメーカーに大きな影響を与えるアメリカゲーム事情とCESレポートは、次号で特集の予定。

GOODS　グッズ

ゲームウォッチ

時の経つのは早いもの。かつて「学校に持ってきてはいけないもの」ベスト3には必ず入っていたゲームウォッチが大ブームをまきおこしてからはや十数年。そのゲームウォッチが帰ってきた。

タカラより発売されるLSIゲーム"ポケパル"は人気のTVキャラクターが登場する手軽に遊べるゲームウォッチ。ポケットに忍ばせるポケットの友だちという意味でつけられた名前なのだ。

今回発売されるのは魔動王グランゾードの「全開！魔動力」、魔神英雄伝ワタルの「助けて！龍王丸」、獣神ライガーの「ライガー怒りの攻撃」の3本。それぞれ1800円で、6月30日の発売。低価格なので気軽に買って気軽にプレイしてみよう。



MOVIE　えいが

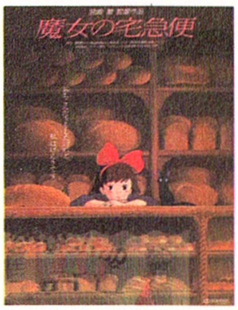
魔女の宅急便

「ルパン三世・カリオストロの城」「風の谷のナウシカ」「天空の城ラピュタ」「となりのトトロ」と傑作アニメーションを次々と作ってきた宮崎駿監督の最新作がこの夏、公開される。

この作品は、野間児童文学賞、小学館文学賞、アンデルセン国内賞を受賞した、日本の児童文学界を代表する作家、角野栄子原作の「魔女の宅急便」。

魔女の母と人間の父親との間に生まれた、空を飛ぶことしかできない13才の魔女キキが、魔女のしきたりに従って黒猫のジジと一緒にひとり立ちの旅に出かけることからこの物語は始まる。旅の途中で多くの人々と出会い、様々な経験をつみながら少しづつ大人になっていく魔女キキの姿は、現実の世の中で、思春期の若者が大人になっていく上でぶつかる様々な困難や悩みを、いかにのり越えていくかという姿に対応しており、子供だけではなく大人や大人になろうとしている若者にも是非見てもらいたい映画だ。

現在、夏休みロードショーの特別鑑賞券発売中。大人1300円、学生1100円。宮崎駿のポスターがついてくる。



▶宮崎駿プロデュース・脚本・監督久々の作品、「魔女の宅急便」。7月下旬公開予定

LETTER　手紙

手紙を出そう！

今年、ハドソンより桃太郎シリーズ4作の発売が予定されている。そこでハドソンで日夜おもしろいゲームを作ることに命をかけている「桃太郎開発チーム」に励ましのお便りを出そう。お便りを出してくれた人全員に、暑中見舞が届くぞ。あて先は、

〒100-31　東京都国際郵便局私書箱5121号「桃太郎電鉄　ファミコン必勝本係」まで。

住所、氏名、年令、電話番号を必ず明記の上、郵送すること。締切は、平成元年7月10日、当日消印有効。

TELEVISION　テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後6時30分～7時

6/16　今回の「名人に挑戦」はタイトーの"爆笑!!人生劇場"。登場するのは服部名人。「最新ソフト情報」はカプコンの"ウィロー"。「ファミッ子攻略塾」はジャレコの"じゃじゃ丸忍法帳"

6/23　「名人に挑戦」はカルチャーブレーンの"スーパーチャイニーズ2"。「最新ソフト情報」はコナミの"ファミコンレーサーミニ四駆"。「ファミッ子攻略塾」はSNKの"ベースボールスター"。

MOTHER

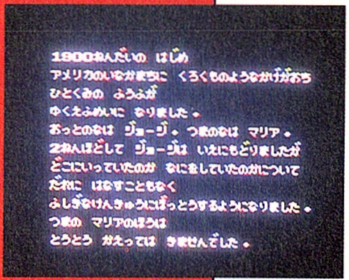
お待たせしました「MOTHER」の続報＆最新情報!
今回は「MOTHER」を知るうえで大きなポイントとなる、
「地図のシステム」を大公開!!
さらに、前半部分のストーリーを詳しく紹介するほか、
「パンを使ってのワープ」や「電車による高速移動」などなど、
おもしろい情報を満載しての一挙6ページ大特集だ。
すっかり大物ゲームの風格もついて、発売まであと1ヵ月と少し!!







ぼく達の冒険がもうすぐ始まろうとしている。



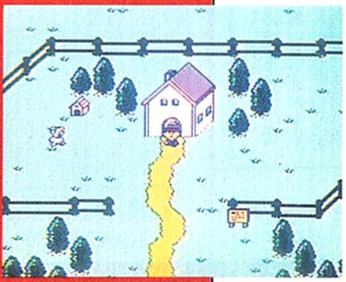
1900年代のはじめ、アメリカの田舎町に黒雲のような影が落ちた。影が落ちたその場所には仲の良いひと組の夫婦が住んでおり、かわいそうに彼らはその日をかぎりに行方不明になってしまいました。

夫の名はジョージ。妻の名はマリア。町のひとたちは必死になって探しましたが、どこへ行ってしまったのかはもちろん、消えた手掛かりさえ見つかりませんでした。

それから、約2年ほどして彼らのことも人びとの記憶から忘れ去られようとしていた頃。夫のジョージだけが、ひょっこりと戻ってきたのです。

けれど、どこへいっていたのか何をしていたのかについて誰に話すこともなく、その日から不思議な研究に没頭するようになりました。

そして妻のマリアのほうは、とうとう帰ってはきませんでした……。



ここは美しい草原と森の町マザーズデイ。このアメリカの平凡な田舎町のはずれに、ニンテン少年は母と双子の妹たちと暮らしていました。

ある朝、いつものようにベッドで目覚めたニンテンは、家が不思議な現象に襲われていることを知ります。ガタガタと動きまわる電気スタンド、クルクル飛びまわるミルク飲み人形。リビングルームには、テーブルやコップの狂ったダンスにおろおろするばかりの、かわいそうなママの姿。

(落ち着くんだ。冷静に、冷静に)

そう自分にいい聞かせたニンテンは、遠くにいるパパに電話をかけて、いま起こった出来事をすべて報告します。

パパは教えてくれました。

「それはラップ現象だな。ひいお爺さんがＥＳＰの研究をしていたはずだ。物置を探せば何かわかるかも──」

そして最後にひと言。

「ニンテン、お前だけが頼りだ」

けれど、パパにいわれるよりも少し前に、ニンテンはすでにある決意を固めていたのです。

「ぼくの力で原因をつきとめて、ママと妹たちを守るんだ！」

誰もが知っている現代を舞台に、誰もがヒーローになれるゲーム



何度もいうようだけれど「MOTHER」は現代が舞台。それもただ単に中世ヨーロッパの冒険譚を、設定だけ現代に置き換えてみただけのものではなく、現代であることにきちんとした意味を持たせているんだ。

たしかに「ドラゴンクエスト」などに代表される、中世を舞台にしたRPGはおもしろい！

でも、「小説や映画では知ってるけど、誰も本当の中世の世界なんて知らないんだよね」と、糸井さんはいう。だから、僕も君も現代人なら誰もが知っている〝現代〟を舞台にして、ゲームを作ってみたというわけだ。

王様に対する忠誠心ではなく、僕たちに等身大のサイズで物語が繰り広げられる。これはすごいことだ。

剣と魔法の世界こそがRPGだという人には「MOTHER」はRPGではないのかもしれない。でも自分が自分自身の気持ちのまま冒険に旅立てる。初めてのゲームであることは間違いないだろう。

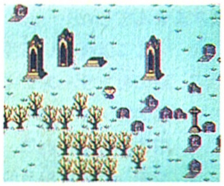
MOTHER フィールド・マップ

◎マイホーム

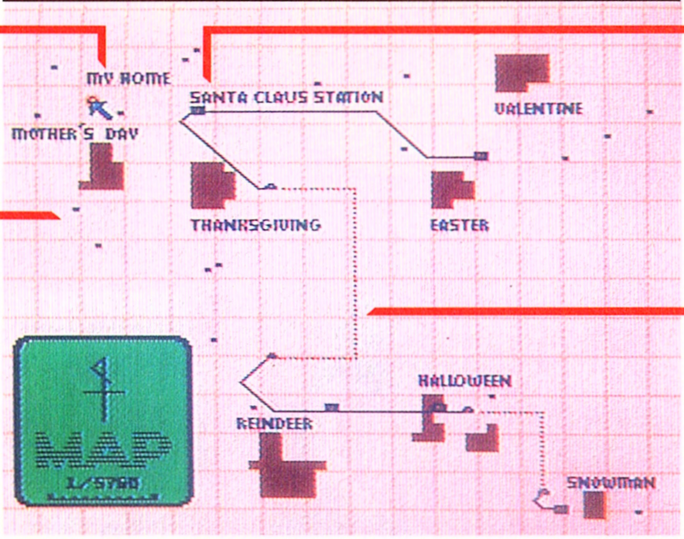


▶ゲームのはじめはマイホームからスタート

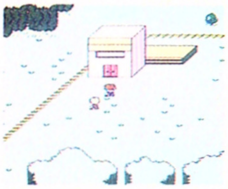
◎街以外の建物



◀お墓や動物園などはこの黒い点で表示する

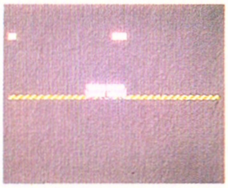


◎ステーション



◀線路(黒い線)と線路の間にあるのが、駅だ

◎トンネル



▶トンネルに潜っている線路は点線で表示

地図がないと解けないのではなく、地図があるから楽しさ倍増!!

ついに地図システムがその全貌をあらわした！

前号のホットゲームスキャナーでは「ファイナル・ファンタジー」の地図モードのようなものだろうと予測していたんだけれど、公開された写真を見てビックリ。ぜんぜん違うものに仕上がっていたんだ。

もちろんゲームフィールドの全体図と、自分の現在地をあらわすという役目は変わらない。ただ、いわゆる世界地図のようなものなのではなく、もっとこう、町の本屋さんで売っている都市図みたいなものになっていたんだ。これは、おそらく「MOTHER」というゲームの世界観の違いからくるものだろう。

地図は冒険に出発する前に家で手に入れることができる。だから、僕らが普段の生活のなかで旅行に出かけたとき地図を見たりするように、冒険の途中で道に迷ったら地図で確認することができるというわけだ。現在位置はそのつど地図上に矢印で表示されるので、まず道に迷うことはないだろうけどね。

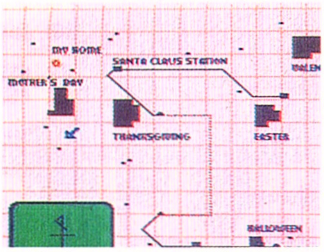
地図の詳しい見方は上の説明を読んでもらうとして、ここでは地図を使ううえで覚えておきたい大事なことを、2つ説明しておこう。

まず、ひとつめは「地図はこの1枚しかない」ということ。これはどういう意味かというと、例えばこの地図には破れたもう1枚の地図があって、ふたつ合わせると本当の地図が完成するといったような、面倒な謎は隠されていない、ということなんだ。ゲームの初めにもらえるものだけど、地図が地図として機能するためには、その世界が正直にすべて描かれていなければならないからね。

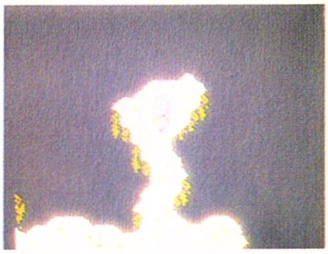
そしてもうひとつ。いまいったことと多少矛盾するけれど、これも大事なことなので説明しておこう。「この地図にはマジカント国は載っていない」のだ。

ずるいと思う人もいるかもしれない。でもマジカントは幻想の国なんだ。だから地図にもあらわしようがないんだよね。それに心配しなくても大丈夫。ちゃんと物語の進行に添って、マジカントへは自然にいけるようになっているし、マジカントそのものも地図がなければ迷ってしまうような造りにはなっていない。

何度もくる場所だからこそ「その内憶えるだろう」といった複雑な構造ではなく、すぐに憶えられるような簡単な造りになっているんだ。



▲動物園へいったりして冒険が進むと矢印もちゃんと自分の居場所を指す



▲マジカントから出てきても、すぐに地図を見れば迷うことはない

マイホームからマジカントまで 前半のストーリーを紹介しよう

1 ある朝とつぜんポルターガイスト

まずはじめにプレイヤーの名前入力が済むと、ゲームは君が部屋のベッドの上で目を覚ますところからスタートする。いつものように気持ちのいい爽やかな朝…と思いきや、なんと家の中はポルターガイスト現象で大混乱！

君は慌てて部屋から出ようとするけれど、暴れくるう電気スタンドが背後から襲いかかってきて、まずイキナリの戦闘シーンが始まる。君と電気スタンドの一騎討ちだ。しかし、そうはいってもたかが電気スタンド。勇気ある君なら楽勝で勝てるだろう。それよりも大変なのは、かよわい妹たちだ。



◀まさか！ 電気スタンドが攻撃してくるなんて



▶不安そうな妹。君は頼れる兄貴になれるかな？

「ミニーとミミーが危ない！」急いで双子の妹の部屋にかけこむと、そこでもやはりポルターガイスト現象が起こっていた。

電気スタンドの次はミルク飲み人形の攻撃だ。いったいなぜこんなことが起こったのかはわからないが、君は妹を守るために必死に戦う。

どうにかこうにか人形を倒した君は、少しでもこの事件のてがかりを探ろうと、すでに動かなくなった人形を調べてみた。すると中からは古いオルゴールが出てきた。

オルゴールの蓋を開けると、なにやら懐かしげなメロディーが流れてきて、君は自然と気持ちが安らいでゆくのを感じるだろう。



◀愛犬ミック。彼が何かを知ってるみたいだけど

ひとまず騒ぎはおさまったものの、あいかわらず原因はさっぱりわからない。ママはただオロオロするばかり。

と、そんなときだ。遠くの町へ仕事に行っているパパから、電話がかかってきたのだ。

やっぱりパパは遠くにいても頼もしい。いろいろとアドバイスをしてくれたうえ、君を励ましてもくれた。

君はひとり旅立つ決意をすると、冒険に必要な道具をリュックに詰めて、住み慣れた家をあとにした。

2 迷子になったピッピを探せ

君はいま旅に出たばかりだ。まだどこか遠くの、不思議の森などに足を踏み入れたわけじゃない。なのにこの異様な雰囲気はなんだろう!? 見た目にはいつもBMXやスケートボードで遊んでいた、あの見慣れた景色だというのに、今日は何かが違う。物陰のあちこちから何者かがこちらの様子を窺っている、そんな気がしてしょうがない。

さっきのポルターガイスト現象と、関係あるのだろうか？

とにかく先へ進まなければ、どんな謎も解明のしようがない。とりあえず君は、近くに住む友だちのピッピの家へ行ってみることにした。

マイホームの玄関を出て、うねうねと続く道に添って東へ歩く。少しすると川が見えてくるはずだ。その向こうに建っているのがピッピの家だ。



▶心配そうなピッピのママ。僕で力になれるかな

ピッピのママは君に、ピッピが今朝から行方不明になっていること、そして君に捜してきてほしいことを告げる。

朝からのポルターガイスト現象、あちこちに感じる怪しい気配、そしてピッピの行方不明…。この一連の事件の裏には、なにやら巨大な陰謀が隠されているようだ。

君はピッピを捜す約束をすると、まずはマザーズデイへと向かった。

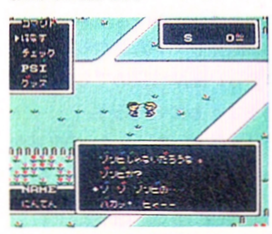
3 マザーズデイで冒険のしたくを

君は迷子になったピッピの手掛かりを求めて、マザーズデイまでやってきた。草原と森にかこまれた、緑の美しい町だ。

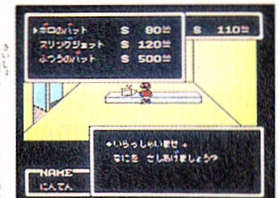
『MOTHER』では町のマークに重なるとその内部に切り換わるのではなく、初めからフィールド上に町がドーンと建っている。いちばん初めの町とはいえ、かなり広いのでじっくりと聞き込みをしていこう。

道を歩いている人や、建物の中にいる人などに話しかけると、いろんな情報を教えてくれる。人びとの話によると、死者が生き返ったり動物が狂ったりと、この町でも不思議な現象が起こっているらしい。そして、墓場に子供が迷い込んだとの情報が！

ピッピを助けるためには、ゾンビの群れと戦わなければならないかもしれない。いまのうちにデパートへ行って、強力な武器を買っておくことにしよう。



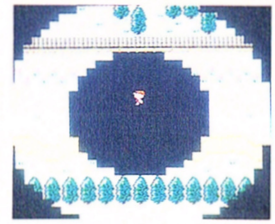
◀ここにはいろんな奴がいる。彼はゾンビ恐怖症



▶最初のうちはボロのバットでもじゅうぶんかな

MOTHERはここがMOTHER

敵と遭遇〈戦闘シーン〉



◀戦闘シーンへの突入のしかたが個性的で楽しい

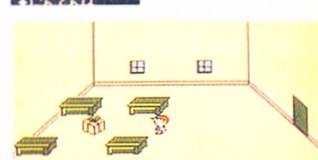


▶AUTOモード、そして経験値も表示している

宝物はプレゼントの箱に



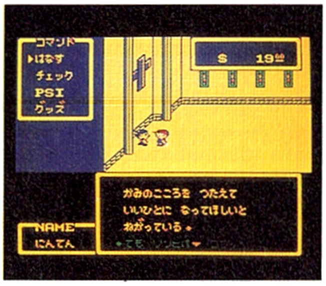
◀宝箱のかわりにプレゼントの箱が。誰かが君のために置いていってくれたのだろうか？



▲持ちものがいっぱいだと、一度リボンをほどいてから、また結んで閉じるんだ

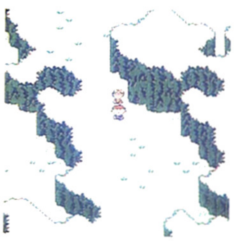
MOTHERは ここがMOTHER

MOTHERの神〈教会〉



▲『ドラゴンクエスト』の教会とは少し、“神”の解釈のしかたに違いがあるようだ

フィールドに方向性を!?〈世界の作り方〉



◀立体感バツグンのグラフィックのせいで、進むべき方向がはっきりしている



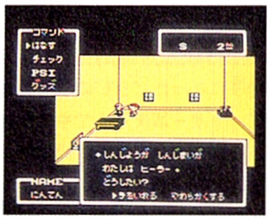
▶看板や人物のセリフによる、物語の方向性のつけかたもウマイ

R・P・Gをやっていて困るのは、次に何をすればいいのかわからなくなってしまうことだ。『MOTHER』はどちらかというと戦闘よりもシナリオを重視した作りになっている。すると、どうしてもシナリオの部分でつまると何をしていいのかわからなくなってしまうのだけど、このゲームにはそれがない。謎と戦闘のバランスが絶妙なんだ。それは、たぶん世界の作り方がうまくできているからじゃないだろうか。

4 ヒーラーさんの家へちょっと寄り道

マザーズデイから少しはずれた道をたどって行ったところに、ヒーラーさんの家がある。ヒーラーさんはその名のとおり、戦闘で疲れた体をヒール(回復)してくれる人だ。すぐに行く必要はないけれど、あとで頻繁に利用することになるかもしれないので、地図で場所だけでも確認しておこう。

それからカナリア村。ここでも異変が起こっている。美しい声で鳴くはずのカナリアが、どうしたわけか歌を忘れてしまったのだ。うーむ、いったい何が起こりはじめているのか…?



◀信じるからはやくボクに気を入れて!

5 夕暮れの墓場は教育ママより怖い



▶私は昔「河童に注意」の看板を見たことあるぞ

なんだかんだといいながらも細かい事件をかたずけ、ピッピが紛れ込んでいるだろうと思われる墓場へ向かう。ヒーラーさんの家のそばには、墓場への道をさす標識が立っている。学校でまじめに勉強していた君ならば、標識の文字ぐらい簡単に読めてしまうので道に迷うこともないだろう。

「ひとりあるき きけん!」の文字が、なにやらイヤな予感をかきたてる。

少し歩けば、すぐに墓場が見えてくるはずだ。石の墓標や十字架が立ちならび、不気味な雰囲気をかもしだしている。小さな女の子のピッピは、本当にひとりでこんなところへ来ているのだろうか? もしも何者かに連れて来られたのだとしたら、いったい誰がそんなことを…。

墓場はブロック塀で囲まれており、なかは想像以上に広い。ピッピを捜すためにイキナリ歩きまわるのもいいけれど、まずは墓場に入ってすぐのところにある教会をのぞいてみよう。中には死者の眠りを見守るために、神父さんがひとりで神に祈りを捧げている。

ゾンビが暴れまわったりして誰も町の外を歩いてないのに、神父さんはひとりでこんなところにいて怖くないの



◀墓場の中にポツネンと建つ教会。神聖な感じだ

だろうか。さすがは神に仕える身だ。

墓場の中は広いけれど、これといって複雑な迷路になっているわけでもないので、わりあい自由に探索することができる。

「面倒なダンジョンでゲームを複雑化するようなことはしていない」という糸井さんの考えは、こんなところにもあらわれているようだ。

とはいっても、墓場ではゾンビが獲物の出現を待ちかまえているので、君のレベルが低かったりすると、かなり苦戦を強いられることになるだろう。

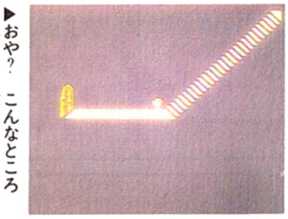
6 ピッピはどこだ! ピッピはどこだ?

これまでは動物タイプの敵だったからまだいいけれど、ここでは半分腐ったようなゾンビがうじゃうじゃと出てくるので気持ちが悪い。だけど、愛する家族や住み慣れた土地を守るためだ、がんばって戦おう。それにピッピも見つけ出さないとね。

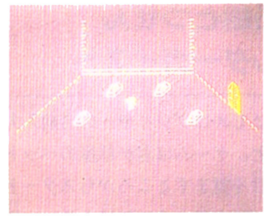
墓石のあいだをすり抜け、枯れ木をかき分けて進む。注意深く墓場の中を調べていった君ならば、すぐに怪しげな場所を見つけることができるはず。いかにも何かが隠れていそうな場所だ。

そうこうするうちに、君はピッピを発見することができるだろう。こんな不気味なところにいたのだから、もっとやつれているかと思ったけれど、再会したピッピは思いのほか元気そうでなによりだった。

さあ、いつまでもこんなところにはいられない。早く町へ帰ろう。



▶おや? こんなところに怪しげな階段があった



◀なかには不気味なカンオケが4つ並んでいる!

7 助けたピッピと町長さんの所へ

墓場に向かう前に町長さんから、ピッピを見つけたら知らせてほしいと頼まれていたので、マザーズデイの市役所へ行こう。

ピッピを連れて行くと、町長さんはいちおうホメてくれるけれど、あまり心の底からホメているとは思えなかった。おまけにピッピの救出を自分の手柄にしようとする始末。なんとセコイ性格をしたヤツだろう。まあ、偉い人というのはだいたいにおいてこんなものかもしれない。

それに、この先まだまだいろんな性格の人が出てくるので、これくらいで驚いていてはいけないのだ。



◀そうか、町長はピッピのこと知らなかったのか



▶なんか小バカにされてるような気もするけど…



◀たぶんこの町長さんは出世するタイプでしょう

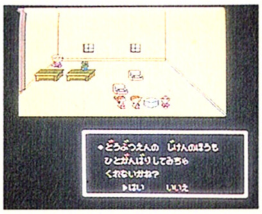
8 動物園の事件もガンバろうか！

ピッピは救出したものの、ゾンビ事件のほうはまだ解決していない。なぜ死者が動きだしたりしたのだろうか？

そういえば、いつもはおとなしいはずの動物たちも、何かに操られているかのように、君に襲いかかってきていたっけ。もっと恐ろしいことが起こる前に、早くなんとかしなくては！

例の調子のいい町長さんは、今度は動物園の事件をどうにかしてくれと言っている。町の少し先にあるシュークリーム動物園では、何者かに操られた猛獣たちが檻を破って脱走してしまったのだという。もちろん町長さんに言われるまでもない。誰かがやらなきゃいけないことなんだ。

猛獣たちがあちこちで暴れているため、動物園は現在、入園禁止になっている。どうにかして潜入してみると、檻の中にいるのはおとなしい動物ばかり。おかしいなぁ、と君が首をかしげていると…突然、猛獣が背後から襲いかかってきたっ!!



◀この町長に言われるといいえと答えたくなるね



▶いつもは楽しい道のりも、今日は恐怖への道だ

9 気のふれた動物がキミを踏みつぶす！

動物園で出現する敵は、どれも墓場のゾンビなんかくらべものにならないほどの強敵だ。狂暴なゴリラ、人食い虎、長い牙を持つ巨象。

うかうかしてると、あっけなくやられてしまうので注意しよう。じゅうぶんにレベルを上げてから来ないと、かなりつらいものがある。

動物園の敷地は、現実の動物園そのままに本気で広い。ずうっと奥にある管理事務所までたどり着くのは大変だけど、気合を入れて頑張れ！ そこには一連の怪現象の犯人らしき何者かがいるはずだ。

そうして、なんと驚くべきことに、そこで君が見たものは…!?



◀こんなのに踏まれたら痛いじゃ済まないぞ！

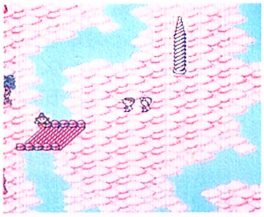
10 マジカント国は不思議な世界

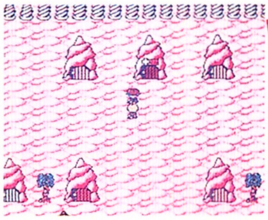
こうして目の前にある事件を着実に解いていった君は、冒険の舞台も少しずつ広がっていくことだろう。

いろいろな人との出会い。様ざまな情報を求めて、西へ東へと歩きまわる。そして、君はいつの間にか自分が不思議の国マジカントに迷い込んでいることに気がつくのだ。

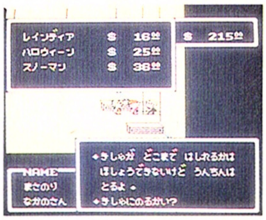
このマジカントこそは『MOTHER』の前半最大の謎だ。いったい、いつ、どうして、誰がこのような国を作ったのか？ 現代を舞台とするこのゲームのなかで、唯一ファンタジーらしさを見せている世界。

主人公である君は、何度かこの国へ足を運ぶうちに、いつしか自分が超能力者であることに気づくという。そういえば、ひいお爺さんが超能力の研究をしていたとか…。それとなにか関係あるのだろうか？ まだまだすべては秘密のベールに包まれている。


◀マジカント国の入口から入ってきたところ


▶なにもかもがネジくれた、不思議な景色の世界

11 鉄道に乗って次なる町へ!!



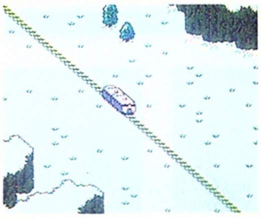
◀目的地によって運賃も少しずつ違ってくる

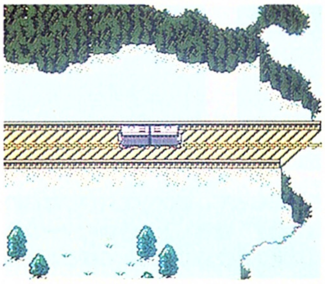
ひとつの謎を解くと、またひとつの謎が巻き起こり、小さな冒険者である君を飽きさせない。学校でのイベントや秘密の兵器工場。新しい町での仲間との出会い。君が歩くべき距離はどんどん広くなるばかり。

そんなときに便利なのが電車だ。いくつかのイベントをこなしたのちに、サンクスギビングの北の駅に行くと乗ることができる。

『MOTHER』はとにかく町と町との距離が長い。だから今までひたすら歩かされてきた道を、一気に電車で突っ走れるのはものすごい快感！

さあ、リュックの中にはたくさんのアイテムを、胸の奥には不安と希望を詰めて、新たな町へ旅立とうっ!!

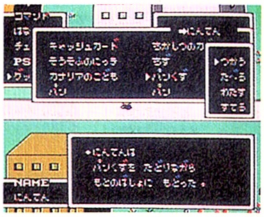

▶スゴイ！ FCでこんな構図が見られるとは!!


▲急カーブを曲がりトンネルを抜け、雪景色を見たあと鉄橋を越えればもうすぐ新しい町に到着！

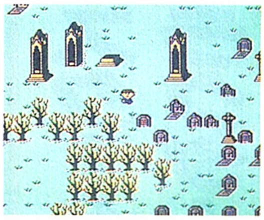
冒険はまだまだ終わらない

MOTHERはここがMOTHER

一気にワープ〈パンくずシステム〉



◀フィールド上でパンを"つかう"にしてみると…


▶ホーレ、一気にもといた場所へ帰ってこれる！

パンのアイテムは、戦闘中に食べると体力を回復してくれる。ところが！ フィールド上で使うと、パンくずとしてその場所を記録し、あとでパンくずのコマンドを選べば一気にその場所まで戻ってくることができるのだ!!

アメコミ風の擬音〈クリティカル・ヒット〉



◀いわゆるスマッシュヒットというやつですよね



『ドラクエ』の"かいしんの一撃"以来、いろんなゲームがクリティカルヒットの呼び名を発明してきた。しかし、まさか"SMASH!!"でくるとは！ たしかにアメリカらしくてピッタリ。このアイデアは糸井さんのクリティカルヒットだね。

Dragon Quest Ⅳ JOURNAL

導かれし者たち

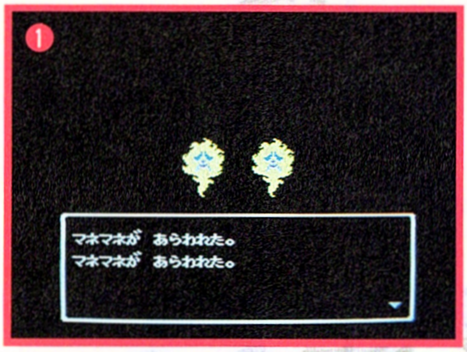
発表から早くも半年がすぎたってゆーのに、まだまだ出そうな気配はない。せめて、発売予定日だけでも決めてくれないかな。

モンスターが味方のキャラクターに変身



モンスターの新攻撃パターン第2弾!!

スライムの合体攻撃に続き、またまたモンスターの新しい攻撃を紹介しちゃうのだ。というわけで、今回登場してもらうモンスターは"マネマネ"。一見、何の変哲もないモンスターに見えるけど、実はとんでもない実力を秘めている。なんと、この"マネマネ"は、Ⅲにおける魔法使いの最強呪文のひとつ「モシャス」を使いこなすのだ。おまけに、その模写する対象というのが、プレイヤー側のパーティーメンバー。つまり、敵モンスターが自分たちと同じ力をもって、襲いかかってくるってことなのだ。あんまり相手にしたくないモンスターなんじゃないかな。







①マネマネが現れた! なさけない顔をしてるからって、油断してはいけないのだ。②マネマネは、いきなりモシャスをとなえた! ③あっというまにマーニャとミネアに変身。姿だけじゃなく、攻撃力や使える呪文までまったく同じなのだ。

まだまだ他にも、新しい攻撃をするモンスターがいるぞ。たとえば、「力をためて」次のターンに力を集中したり、戦闘中に「瞑想する」なんていうような、ひとくせもふたくせもありそうなモンスターたちが次々に登場してくるぞ。

他のRPGにみるモンスターの特殊攻撃

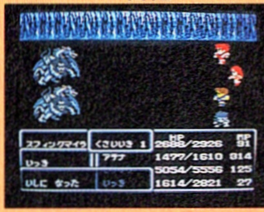
ウィザードリィ・シリーズやF.F.シリーズなんかには、今までのドラクエ・シリーズにはないモンスターの特殊攻撃がいくつも使われている。たとえば、石化やエナジードレインなどである。これらの特殊攻撃は脅威となり、そのおかげで緊迫感は増し、ゲームをよりいっそう盛り上げてくれる。はたしてドラクエⅣでは、どんな特殊攻撃が、いったい何パターン用意されているのか、楽しみなのだ。

エナジードレイン



⬆せっかく育てたキャラのレベルを、いともたやすく下げられてしまう

石化



⬆石に変えられてしまうので、何もできなくなる。ただ生きてるだけ

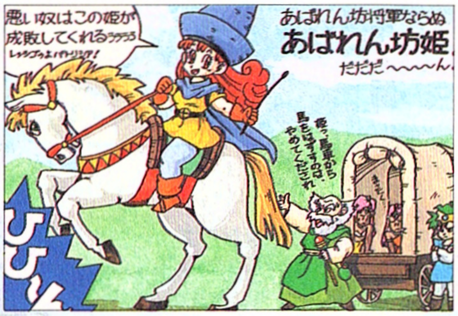
首をはねる



⬆どんなに強いキャラでも、一撃で死にいたらしめる恐ろしい攻撃

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

いよいよ今号から、誌上RPGがスタート!! みんなで創るRPGだっ!! それと同時に、ここに載った人に会員番号がついてしまうのだ。栄えある会員ナンバー1番は!?



No.0008 福岡県・オリビア

DRAGON QUEST IV 友の会

さすが必本!!

おいらも、最近のDQIVの情報にはうんざりしていたうちのひとりさっ。どこのファミコン雑誌も、何回も何回も作戦コマンドとかハエ男とか、同じ情報ばっか流してさ。

そんなところへ、誌上RPGなんてNICE!でタイムリーな企画を思いつくなんて、おいらは猛然と感動した。さすが必本、やることが違うぜ、とつくづく感じてしまった。おいらもなんとか参加してみたい。

No.0001 大阪府・黒いちうりっぷ

✝ お楽しみの誌上RPGは、次のページから始まるよ。おっと、友の会もちゃんと読んでおくれよね。

勇者うしくん様へ…

その1

ロトシリーズが終わり、『DQIV』が出ますが、DQシリーズはIでやめた方がよかったと思います。IIをやってみたとき、つくづくE社はDQというブランドにたよりすぎてるな、と思いました。このままでは、DQ熱もしらけていく方向に向かうと思います。DQでなくとも、E社の名前だけで売れると思うけど。

だからこの際『竜たいじ』の意味は忘れて、新しいネーミングにするべきだったと思います。

No.0002 北海道・シルキス

その2

勇者うしさんの「タイトルをかえるな」という意見ですが、実は私も賛成。

私はDQIVという名がなかったら、カセットや、ゲームブックなんて買わない。もちろん必本も買わんし、ほかのも買わない。だって私はドラゴンクエストという名がついているからこそドラクエが好きなんだから。

No.0003 千葉県・恵里猫

その3

勇者うしさんの意見に賛成します。じつは、つい最近まで「DQIVがロトと関係なくなるのなら、ドラクエって名前はおかしい」って思ってたんです。そんな私が、なぜ改名反対派になったかとゆーと、はじめてやったテーブルトークRPG『ダンジョンズ&ドラゴンズ(D&D)』のせいなんです。このゲーム、ドラゴンなんて1匹だって出てこない。頭にきた私は「どこがD&Dさっ」というと、DMいわく「ドラゴンとはそれそのもののことではなく、強さと神秘、そして知恵などの象徴です」とのこと。

そのとき私は「なるほど、ドラクエにも同じことがいえるな」って思ったんです。クエストというのは『探す』とかの意味があります。転じて『ドラクエ』というのは『神秘を求める旅』なんです。どうです? これなら名前をかえなくたって意味が通るでしょ?

No.0004 神奈川県・ニャアくん

✝ 題名についての意見は、まだまだたくさんよせられています。

究極の選択

ドラクエのセーブ方法が、次のふたつのうちのどちらかになるとしたら、どっちを選ぶ?

- 勇者のレベルが上がるたびに、セーブミスの確立が高くなっていくバッテリーバックアップ方式。
- 1000字は軽く超えるパスワード方式。

No.0005 愛知県・岡戸孝宏

✝ で、岡戸くん。キミはどっちを選ぶつもりなのかい?

DRAGORAMくんへ

たしかに私も君のように、すべてのキャラクターを自分で操作したいと思っていた。しかし、パソコンで出始めた"マイキャラ以外は勝手に動く"というRPGをやっていると、ミョーに味がある。「このやろー、いうこときけ」とか、「うんうん、よくやった」とか、おもわず口からもれてしまうのだ。

それぞれ個性を持った人間すべてがパーティーのリーダーのいうことをきくだろうか。無理だと思うな。きっと堀井さんは、IIIでできなかったキャラクターの個性(職業ではない)を尊重したかったのだが、ハードがダサイのであの程度になってしまったのだと思う。

話が脱線してしまったけど、「このやろ」とか「いい子」とかいいながらやるのも、なかなかいいものですよ。

No.0006 愛知県・全開のキム(後略)

✝ とにかくプレイしてみないとわかんないことってあるよね。

モンスターに不満!

DQの怪物、どうして動物が増えてしまったんでしょうね。(特にIIIから)今、僕がDQに対して熱が上がらないのはそのおかげともいえる。その点では、大ボスに合わせて悪魔がけっこう出てきたDQIIなんかは最高傑作だと思う。外伝や続編も作りやすいしね。

かといってゴーゴンたちを出せばいいというわけでもない。つまり、DQにはDQなりの持ち味ってなもんがあるでしょうが。それを僕のような偏見の集合体みたいな人に、納得してもらえるように表して欲しい。

No.0007 茨城県・ヴェルミナァルド

✝ IIはサブタイトルが『悪霊の神々』だったからね。あれはよかった。



No.0009 沖縄県・はやの



No.0010 岐阜県・岩松真一



No.0011 北海道・雷苑寺☆美京

•募集中•

キミもマスターズの会員番号をもらってしまいましょう。DQに関するご意見ならなんでもアリ!!

あて先は…

〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
JICC出版局 ファミコン必勝本
ドラクエIV・マスターズクラブ係

●今号から、ついに「マスターズクラブ会員番号」が決まっていきます。会員番号をもらった人は、次の投稿からちゃんと「会員番号○○番」と書いて送ってね! ヨロシクっ!

ドラゴンクエストⅣマスターズクラブ主催

誌上RPG 大魔王の野望〈第1回〉

―――プリシラ姫を救え―――

さあていよいよ今回からスタートする誌上RPG。国とお姫様は、群馬県のかくれDQさんが命名。大魔王はまだまだ募集中なのだ。

1 ここはヒッポランド王国。辺境にある、小さいけれど平和な王国だ。しかし、闇の国から現れた大魔王の手によって、その平和は破られた。なんと、国王のひとり娘であるプリシラ姫が、大魔王にさらわれてしまったのだ。

いよいよ物語が始まる―②へ

2 国王は配下の戦士たちに、大魔王を見つけだして姫を救いだすように命じた。キミも国王の命を受けた戦士のひとりなのだ。―⑨へ

3 どうもありがとう。あなたを戦士と見込んでお願いがあるんですけど…。

頼みを聞く―⑰へ

ことわる―⑫へ

No.0012 神奈川県・吉川まどか

4 あなたは死にました

GAME OVER

No.0013 埼玉県・k.k

5 こんなことをしているヒマはない。先を急がなくては！

そそくさと⑲へ

No.0014 茨城県・駒田かおり

6 ルビーの指輪を見つけた。

―㉑へ

No.0015 山形県・小山清司

7 少女は、あざやかに微笑んで「おといおいでよ、このブ男！」といい放った。

グサッ！ 落ちこんだまま⑫へ

No.0016 静岡県・平成京

8 城の中を探しまわったが、手がかりらしきものは見つからなかった。―⑬へ

No.0017 東京都・チョーさん

9 国王に深々と頭を下げ、その場を立ち去ったキミは、まずは城下町へいってみることにした。

その前にお城を調べるなら―㉔へ

まっすぐ城下町にいくなら―⑬へ

No.0018 愛媛県・木下豊

10 一目散に逃げ出した！ 敵の追ってくる気配はない。どうやら助かったようだ。―⑫へ

No.0019 愛知県・村井幸子

11 「目をつぶってね」といわれたのでその通りにすると、顔に妙な感触があった。「はい、いいわよ」といわれ目を開けると、目の前の鏡には世にも恐ろしい化粧オバケが映っていた。お姉さんはニッコリ微笑むと、いった。「50ゴールドです」

おとなしく払う―⑤へ

誰がなんといおうと払わない―⑯へ

No.0016 静岡県・平成京

12 気がつくとキミは町を後にしていた。目の前には広大な世界が広がっている。

―次回Ⓐからスタート

No.0020 福岡県・ブーミン

13 城下町を歩いていると、キレイな女に呼び止められた。

話を聞いてみる―㉕へ

無視して通り過ぎる―⑲へ

No.0021 大阪府・阿部淳一

14 間一髪というところでモンスターを倒したキミは、再び歩きだした。―⑳へ

No.0022 埼玉県・明日香

15 宝箱を見つけた。

開ける―⑥へ

無視する―⑧へ

No.0023 岡山県・クイーンスライム

16 「ずわけんなよ！」そういうと女は正体を現わした！

―㉖へ

No.0024 京都府・BOY

17 3ヵ月ほど前に森でケガをしたとき、傷の手当をしてくれた人がいるの。その時に借りたターバンを返したいんだけど、最近町の外はこわくて…。どうか届けてください。

ターバンを手に入れて町を後にした。

―次回Ⓑからスタート

No.0025 東京都・ゆかりべまりこ

18 ※本の中にいる※

別に意味は無く―⑧へ

No.0016 静岡県・平成京

19 ここは城下町のはずれ。崩れかけた壁のそばにあやしげな女がたたずんでいる。彼女は手招きをしてキミを呼んでいる。

近づいて様子をうかがうなら―㉒へ

「ヘイ、彼女お茶しない？」とナンパするなら―⑦へ

No.0026 東京都・りぴいと

というわけで、第1回目はこれにて終了。楽しんでもらえたかな？ 町を後にした戦士を、どんな出来事が待ち受けているのか？ 今後の展開に期待したいね。

まだまだハガキが少ないせいもあって、今回は同じ人のハガキを何枚も使ってしまいました。今後はできるだけ多くの人のハガキを使いたいので、みんなドシドシ投稿してね。あと、"～した"というネタばっかりで、"どうなったか"というネタが少ないんだよね。そのへんをよくネラって投稿しよう。

20 No.0025 東京都・ゆかりべまりこ



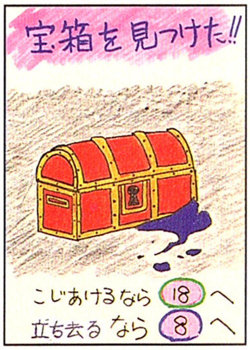
21 No.0027 大阪府・飛鳥井愛



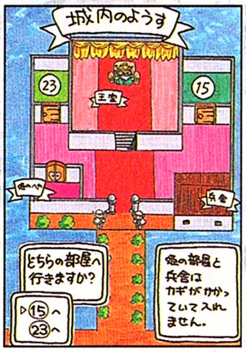
22 No.0028 群馬県・かくれDQ



23 No.0029 大阪府・いちどれい



24 No.0030 奈良県・野口由紀子



25 No.0022 埼玉県・明日香



26 No.0031 茨城県・忍部ヒミコ



27 No.0032 新潟県・あき子



HOT GAME SCANNER HOT GAME SCANNER

最新ゲーム徹底紹介

ホット・ゲーム・スキャナー



カセット／タイトー／7月21日発売予定／¥6800（税抜き）

ULTIMATE HARIKIRI STADIUM

究極ハリキリスタジアム平成元年版

『平成元年』と銘打って発売された最初のソフトの登場だっ!! 初物を食べる時は東を向いて笑えと申します(ジジイ)。3作めを数え、大幅に変更されたハリスタ。太陽の昇る方向に微笑みながらプレイするとしよう。

文／三位中将泰隆(まだ21)

街頭インタビュー

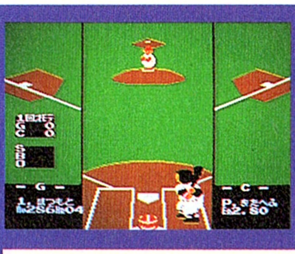
あなたは野球ソフトに何を求めますか？



スポーツゲームというジャンルからひとり歩きを始め、それ自体で一大帝国を築きあげている野球ソフト。'89年5月までに14本が発売され、必本Vol.9の「1973年のピンボー…」じゃなくて「万延元年のフットボー…」でもなくて『平成元年のベースボール』を見ると、企画中のものまで含めたらファミコンのみで23本となる。PC、メガドラといったファミコン以外のゲーム機もいれたら、その数は指数関数的に跳ねあがってしまう。この中から、「これだ!」っていう1本を見つけるのは、光GENJIとSMAPと少年忍者をごちゃまぜにした中から佐藤寛之を見つけ出すことよりも難しい。

野球ソフトに必要とされるものは何か？ ユーザーが望むものとは何か？ 普通の野球ソフトファン7人+1人の本音を、ハリスタの司会者が聞き出してきた。それではVTR、スタート!!

友だちと死闘をくりひろげたい!!



友だちが自宅に遊びに来ると、なにげにファミスタ大会になるね。みんな実力が伯仲してるからすっげえ盛りあがるよ! やっぱ、しっかりした対戦モードが大切だぜ!!



◀千葉県・Kさん

選手は我が子同然

ドラクエにしてもウィズにしても、我が子を育てるような楽しみがあった。最近の野球ソフトの傾向として、選手の育成がある。私としてはうれしいかぎりだ。



▲東京都・Oさん

ファンタスティックなアトラクションがナイスです

燃えプロがあれだけ売れたのも、派手なアトラクションがチルドレンにヒットしたからでしょう。ホームランを打ってピッチャーがガックリするのを見るのはハッピーですよ。少しサディスティックですかね。



◀千葉県・Nさん

野球ソフトにも愛を

ワシも昔はようもてたもんや。ギャルをたくさんハベらせてのう。やっぱし野球ソフトにも女っ気がなけりゃアカン。ハリスタの1チームは楽しいのう。ワシも一気に若返るワ。ガハハ。



◀神奈川県・Tさん

データ変更のみで新製品？

野球ソフトの2作めって、たいがいデータ変更のみの製品だったでしょ。野球ファンの気もちとしては、いつも新データでやりたいじゃない。だからデータ変更のみだと知っていても買ってたんだよね。でも基本的には、まるっきり同じソフトを何本も持ってたってしょうがないんだよね。いやあ、インタビュアーの立場を忘れてすみません……。



◀広島県・Hさん



◀愛知県・Kさん

リーグ戦で優勝することの喜び

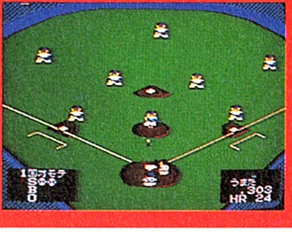
リーグ戦を戦いぬくのはけっこう大変。それだけに優勝した時の感激はひとしおです。でも長すぎると最後までたどりつけるかが…。ほどよい長さでほどほど大変、そんな感じで楽しめるリーグ戦モードがほしいですね。



▲栃木県・Eさん

データを研究することも野球です

『ベスプレ』のデータオンリーの野球はたいへん新鮮でよかった。順位の変動をドライに研究することも野球の楽しさだ。



野球ソフトにまつわる誤解!?

ぼく名糖のホームランバーが好きなんだけど、あれって厳密にいうと野球アイスだよね。



▲埼玉県・Tさん

と、8人(!?)の野球ソフトファンが言いたい放題言ってくれた。究極ハリキリスタジアム平成元年版は、こうした意見をとりいれて（埼玉のTさんを除く）開発されたのである。今までに発売された野球ソフトのいい所を集めようとしたこのソフト。平成元年に発売される野球ソフトの究極になれるか？ ハリ平（略すと波平みたい）の魅力を探ってみることにしよう。

モードの波をつかむことができるか＝ハリスタモード学園

各モードについて軽く触れておこう

ハリ平のモードは数多いが、基本となるのは４つだ。試合を勝ち抜いて、リーグ優勝をめざすリーグ戦モード。友だちの育てたチームと対戦するシングルモード。選手たちを育てるのが目的のオープンモード。名まえを登録したり、データを変更したりするエディットモード。以上がメインの４モードだ。

リーグ戦などの試合においてもモードが４つに分かれている。選手を実際に動かし、投球、守備、打撃や選手交代、打順組みかえなどを一手にひきうけるプレイモード。守備の煩わしさをカットし、打ったり投げたりに専念できるオートモード。コンピュータ同士の対戦に、気ままに参加ができるウォッチモード。全部コンピュータまかせのコンモード。その時の気分、腕に応じて自由にモードを選択でき、プレイする人、相手を選ばなくなった。弱い人にハンデをつけて、オートV.S.プレイモードにしたりと遊びの幅も拡大。

モードの多さは楽しみの多さだ。自分なりの楽しさを見つけやすいね。



平成元年版の売り／エディットモード

なぜ私が、呼びなれたハリスタをハリ平に変えたか？　理由はエディットモードの出現である。エディットモードがなかったら、わたしもハリ平などと新しい愛称をつけたりはしなかった。

というわけでエディットモードである。エディットの画面表示は『おわり』を含めて全10個ある。右上の写真を参考に上から順に説明していこう。

『チームの選択』　14あるチームを人間がプレイするか、コンピュータがプレイするか選択する。監督も変更が可能で、計20人の中から選べる。ハリ平もハリスタ同様の成長システムを採用しているが、監督が変わると選手の能力値の最大ポイントが変化するのだ。

『パスワード』　友だちの育てたチームと対戦する時は、ここにそのパスワードを入力する。

『新チームパスワード』ハリ平エディットモードの二本柱のひとつだ。タイトーから公表されるパスワードを入力することによって、新メンバーのチームが誕生するぞ!!　変更できるのはＩチームとＥチームのふたつで、１チームにつき200字のパスワードで転生する。

『新人パスワード』　二本柱の残り１本。新人ひとりにつき40文字のパスワードを入力すると、ニューフェイスが加わる。最高で８人の野手と、７人の投手を同時に加えられるぞ。登録された新人は、全てのチームに登録可能だ。

『新人登録』　新人パスワードにより加入した選手を各球団にふりわける。ドラフトの結果を無視しようがしまいが、プレイヤーが自由に行えるぞ。

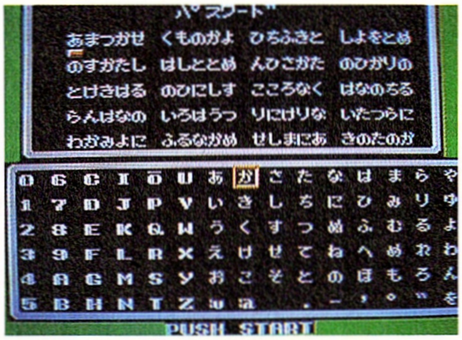
『名前登録』　好きな名前を20人まで登録することができる。おそ松家の六ツ子を入れようが、好きな女の子の名前を20人入れてオルドをつくろうが、今はなきおニャン子クラブのメンバーをいれようが、徳川家の将軍を全員いれようが…(中略)…勝手である。

『名前変更』　オリジナルメンバーの名前を、登録した名前に変更できる。君の名前があのＤチームの４番に…。

『試合数』　リーグ戦の試合日数を設定できる。12日、18日、30日、60日の中から選ぶ。リーグ戦の途中でも試合数を変えることができるが、エントロピー増大の法則に従い、増加はするけど減少はしない。

『初期化』　名前変更や新人登録をした選手を元にもどすことができる。それと、新チームパスワードを入力した後で、Ｉ・Ｅチームのどちらを新しくするか決定するコマンドもここにある。





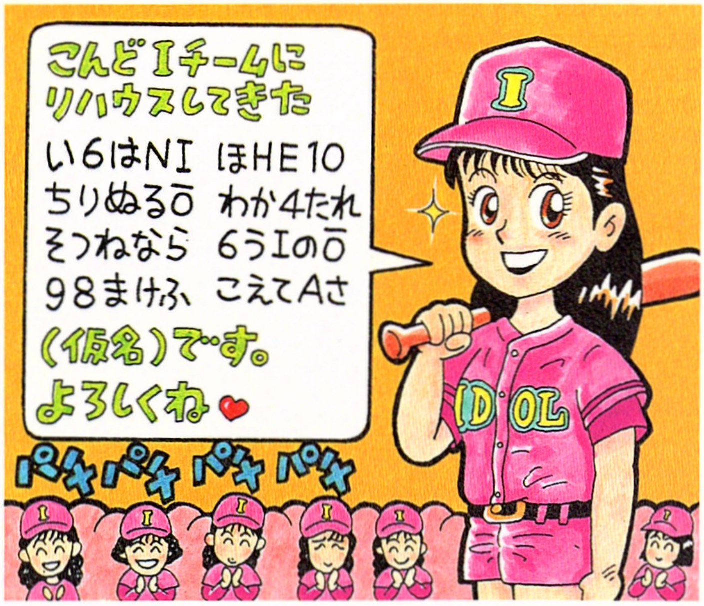
▶新チームパスワードは前・後半100文字ずつ。短歌なら６首と２句はいってしまう。



▶どんな新人が加入するのか？　パスワードの公表が待ち遠しいかぎりだねっ!!







打って守って投げる。プレーする楽しみ!!

シーズン前のトレーニングが総合力アップにつながる！ 選手を育てるオープンモード

ハリ平の中で、ハリスタを受け継いでいるところ、それがオープンモード。

あらかじめエディットモードで、人(MAN)に設定したチームを選び、試合をする。試合が終わるとボーナスポイントが得られ、そのふりわけにより選手を成長させることができる。もちろん勝てばたくさんボーナスポイントがもらえるし、負ければ少ししかもらえない。

オープンモードでチーム力を高めれば、リーグ戦で緊張感あふれる試合が楽しめる。というのも、マイチームの成長に合わせて敵チームのレベルも設定されるからだ！ ハイレヴェルなチーム同士で、ハイレヴェルな試合ができるのってけっこうイカスよなっ!!

ボーナスポイントをふりわけた後にパスワードが表示されるので、サボタージュせずにきちんと書き写しておこう。友だちのカセットに遠征する場合や、万が一の哀しい事故の時に、きっと重宝するんじゃないかな。

とにかくオープンモードは選手だけでなく自分の力も高める。活用すべし。



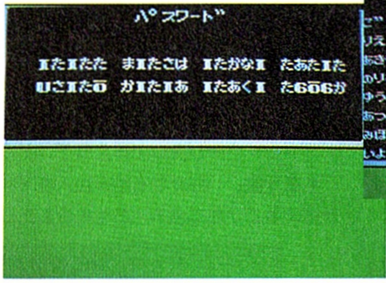
▲あらかじめ、育てないチームはすべてコンピュータに任せよう。これをおこたると試合前のモード設定がわずらわしいぞ！

ライバルの愛息子と対決！ シングルモード

友だちもハリ平を持ってたらシングルモードで対戦しよう！ エディットモードで友だちのパスワードを入れ、シングルモードを選ぶ。友だちのチームデータは、全てEチームにセットされる。プレイヤーは自分が育てたチームを選び、相手を迎え撃とう！

オープンモードでバキバキ育てておけば、友だちを再び立ち上がれなくなるまで叩きのめすことができる。だけど、逆もまた真なり!! 友だちのチームがオニのように強くて、君のチームが育ちきっていなかったら……。

シングルモードで恥ずかしいめにあわないように、オープンモードを活用しよう。オート守備で楽をするより、プレイモードを選ぶべきだ。試合で泣くより練習で泣け。おれは体育教師か。





◀パスワードは40文字。マイチームの成長の足跡だ。大切に記録しよう

▲試合に勝つとたくさんもらえるボーナスポイント。若紫、早く育つんだよ

育てたチームで優勝めざす、リーグモード

ハリスタの看板は、なんといってもIチーム。ハリ平では、お笑い関係が中心のEチームが加わって、全14チームになった。7チームずつ、タ・ハ両リーグに分かれ、リーグ優勝、シリーズ優勝をめざすのがリーグ戦モードだ。

ドーム、人工芝、土とグラウンドの種類は3つである。時間の経過とともに変わる空の色、スコアボードの上にある旗のたなびきかたでわかる風力、風向きなどおかずも豊富になった。

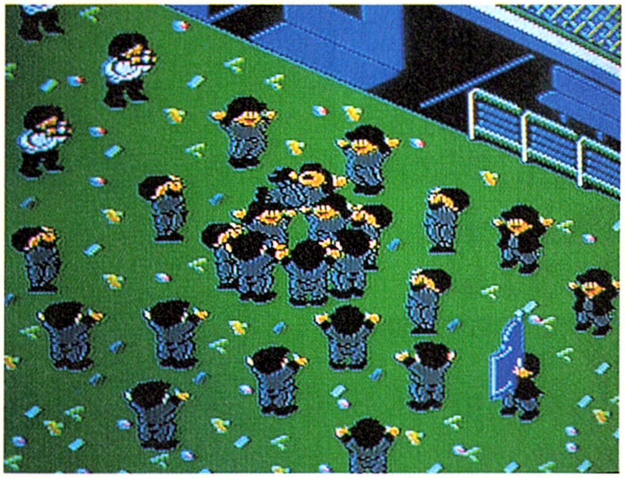
リーグ戦の日数は12日、18日、30日、60日と気の短い人から、のん気な人まで対応している。パスゲームというコマンドを選ぶと試合をパスできるので、その日のゲーム日程に、自分の育てたチームが入ってなくても日程を消化することができる。当然、パスされたゲームにも勝敗があり、リーグの勝敗表のデータはセーブされる。

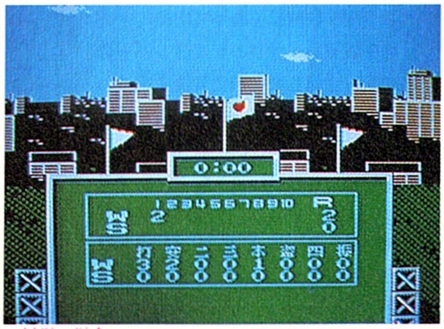


▲リーグ戦開始時のPhotograph。前人未踏の打率10割を達成することも可能だっ！



▲リリーフの起用が勝負の要。ブルペンでボールの走りぐあいをチェックしよう





◀感動の胴上げシーンだ。でもリーグ優勝は単なる通過点にすぎない。シリーズでの胴上げをめざして気をひきしめよう

▲青空にはためく3本の旗。風力の違いでボールの飛び具合もかわる。今日は、レフトライン際の飛球がフェアになりそう

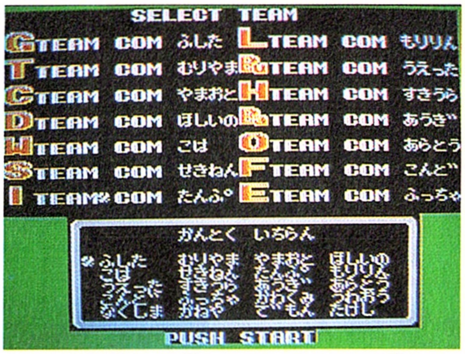
リーグ戦の開始時には、バッターのアベレージは0割0分0厘、ピッチャーの防御率は0.00である。プレイヤーのテクニックにより、その成績は上下する。試合が終わると打率10傑、防御率10傑が表示されるので、選手をコントロールする腕にも力がゲキ入るぞ。打率10傑の中にマイチームの選手たちを何人おくりこめるか、プレイヤーの腕のみせどころだね。

打率、防御率はリーグ戦を通じて変動しつづける。リーグ戦終了時に、打率、防御率のタイトルをつかむのは果たして誰か？ チームの優勝はもちろん個人タイトルの総なめも狙おう！

飲みもの片手にボーッと眺める楽しみ!!

「ベストプレープロ野球」が大人のファンにうけたのは、環境ビデオのように流しっぱなしでも平気だったからだよね。ハリ平にも環境ビデオ的要素が加わり、眺めて楽しむといった遊び方ができるようになった。ビール片手の無責任な観戦は、イヤーこたえられないっスヨー。当然、子供はジュースだよん。

試合観戦の楽しみ方は2通りある。ひとつはコンピュータ対コンピュータの対戦を眺めることである。コンピュータ同士が勝手に対戦するのでプレイヤーは何もする必要がない。もうひとつはコンピュータ対ウォッチモードだ。ウォッチ側では、プレイヤーの気が向いた時だけ試合に参加できる。プレイするのに疲れたら、後はコンピュータ任せというワガママなモードだ。自分の性格にあわせて選択しよう。





▲エディットモードで全チームをコンピュータに任せれば、見たい試合を選択するだけでOK。高見の見物としゃれこめる。コンピュータ同士の試合を観戦中に、口をはさみたくなったら試合の途中からでもモードを変更できるぞ。あらかじめウォッチモードにしておけば先発投手も自分で決められる。わがまま放題な采配がふるえて最高だよっ!

日々変動するデータ

各試合後に表示されるデータは3種類。緒戦の頃は、ランキング入りする選手がコロコロかわって楽しい。

ひいきのチームの順位はどうかとか、ひいきの選手のランクはどうかなど、シーズンをとおしてチェックだ。テコ入れすべき選手がわかるぞ。

タ・リーグ チーム せいせき

	しょうりつ	かちすう	まけすう	のこり
Tチーム	.833	5	1	6
Dチーム	.666	4	2	6
Wチーム	.600	3	2	6
Sチーム	.500	2	2	6
Cチーム	.400	2	3	6
Gチーム	.200	1	4	6
Iチーム	.200	1	4	6

だげき ベスト10

なまえ	だりつ	だてん	ホームラン	とうるい
あいこふ	.484	13	8	2
ふうまあ	.333	5	3	0
いわし	.307	2	0	0
たけち	.300	4	0	0
はちょね	.285	6	2	1
じょう	.281	3	2	1
あかやま	.270	10	6	1
いすら	.250	4	3	1
かままた	.250	11	1	0
はかまた	.240	7	4	0

とうしゅ ベスト10

なまえ	ぼうぎょ	しょうり	セーブ	さんしん
にちさき	0.00	1	0	6
やまたか	0.75	3	0	7
かくう	1.35	0	4	7
こんとお	1.50	2	0	6
おのう	1.80	2	0	4
きいお	2.40	3	0	10
なまとみ	2.70	0	0	4
くとう	2.70	1	0	9
むらあた	3.00	1	0	8
いのうへ	3.15	0	3	13

ズーム画面は大迫力!!

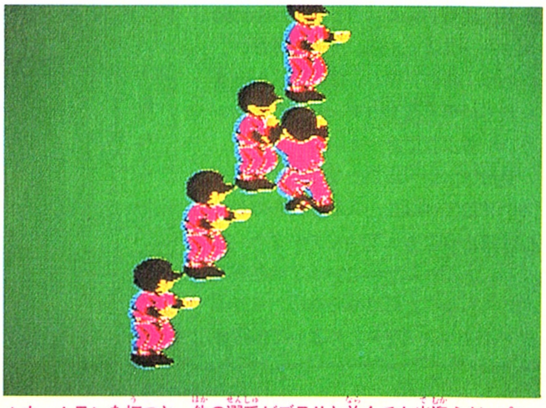
旧作のハリスタは、ゲームの要素よりも、1チームの設定だとか、まぬけなかけ合いが楽しい解説だとか、見せる要素の強いソフトだったね。ハリ平は、その見せる部分を強化し、より一段とショーアップ化を計っている。それが端的に表れているのがズームアップの機能だ。

ゲームが始まったらチェンジモードの画面を出し、ズーム機能をオンにする。ファインプレイやクロスプレイの時、自動的に画面が切り換わるぞ。3頭身のキャラクターが画面狭しと必死のプレイをするさまは微笑ましい。スリリングだけどおかしい、上質なコメディーアニメのように仕上がっている。

適度にはさまれるズーム画面は、平板になりがちな試合をひきしめるスパイスだ。あきっぽい観客の視線を、効果的にゲームにひきこみ、受像器に向けさせる働きを持つ。プレイするのも見るのも楽しいソフトなので、野球ゲームが苦手な人にもお勧め!!

▼ハリ平のウリ、ズーム画面。過剰な演出が嫌いな人はオフにできる。押しつけがましさのないところには好感が持てるね。でも、ゆかいなファインプレイなど、見て損はないアトラクションだよ





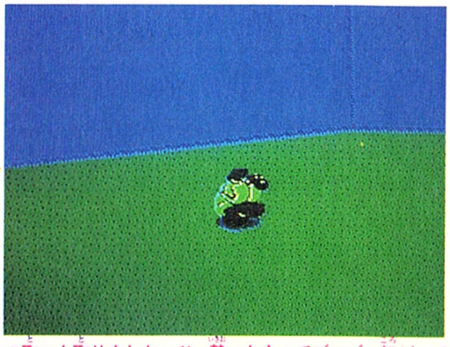
▲ホームランを打つと、他の選手がズラリと並んでお出迎えだ。パン、パン、パンと効果音も入るぞ。その上、ホームランを打った選手には青いコアラのぬいぐるみがプレゼントされるのだっ!!(大ウソ)



◀はたして送球は、タッチは間に合うのだろうか? スリリング&コミカルな一瞬に目が離せないぞ



▲ボールはぐんぐん伸びます。外野手追っかける、追っかける。はたして追いつくことができるか? これが抜けたらサヨナラだ。おーっと外野手ジャンプ一番!(特殊用語)



▲取った取りましたっ!! 勢いあまってゴロゴロ転がっていきます。荒木由美子ばりの華麗な回転レシーブどわぁ!! まさにローリングストーンのような生きざまですねえ



ウィロー

ジョージ・ルーカスのＳＦＸファンタジー映画「ウィロー」が、ついにゲーム化された。ゲームのためにストーリーを再構成するなどの工夫がなされているので、無理のない展開が楽しめる。原作を知らなくても大丈夫。

文／手塚一郎

アクションRPGウィロー登場！

ウィローは、アクションＲＰＧである。剣と魔法とを自在に操り、悪の女王・バブモーダを倒すべく、冒険へと旅立つわけだ。

コントローラの２つのボタンが、それぞれ剣と魔法に対応した画面切り換えのアクションＲＰＧ――こう書くと何となくイメージしやすいのではないだろうか。

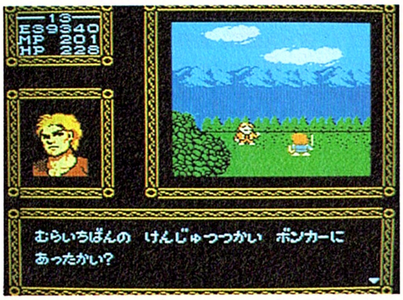
剣は、２種類の使い方ができる。普通にボタンを押すと剣を振りまわす形になり、✚キーを押しながらだとその方向に剣を突く。モンスターの行動パターンによって使い分けるのがいいだろう。特に「突き」は、少しだけ遠くまで攻撃可能なので、ぜひとも使いこなせるようになりたい。

魔法は、レベルアップの際に修得していくのではなく、入手したものから使えるようになっていくタイプだ。ただし、入手したからといって無尽蔵に唱えられることにはならない。マジック・ポイント（ＭＰ）によって制限されるのである。ちなみに、呪文の総数は12だ。

続いて戦闘について。ウィローは、アクションＲＰＧだけあって、戦闘モードは存在しない。通常の移動画面に敵が出現し、戦闘が行われる。敵の出現方法は２種類。最初から画面上に存在するタイプと、移動中にウィローを取り囲むようにして出現してくるタイプだ。特に後者は、突然、敵が出現するので、なかなかスリルがある。

と、ウィローのシステムは、こんな感じだ。わかってくれたかな？





▶ＲＰＧの基本は会話。これは、ウィローでも例外ではない。だから村へと辿り着いたなら、村にいる人々との会話をおこたらず、情報収集しよう

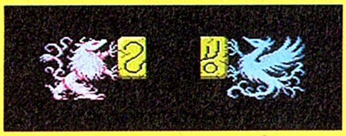


▶アクションＲＰＧの核となるのが戦闘。経験値稼ぎは面倒くさいけれど、レベルが上がるとウレシイからね。いい稼ぎ場所を見つけるのがコツだ



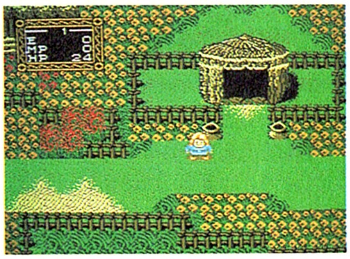
～ウィロー・オープニング・ストーリー～

夢と幻想の物語――。この世を見守るふたりの神がいた。ひとりは、生きるものすべてにその光と力を与える天空の神。そして、もうひとりは、勇気と希望を与える大地の神。ふたりの神は、この世の平和が保たれるようそれぞれの使者をこの世界に送り出した。そして、その美しい使者たちに特別な力を与えて人々の未来を見守るように命じたのだった。その特別な力……それが魔法だった。人々は、その偉大なる魔法に守られて平和に暮していた。しかし、天空からの使者・バブモーダは己れの力を過信し、世界の支配を始めた。





故郷・ネルウィンの村を守るためウィローは旅立つ



▲ここがスタート地点の「ネルウィンの村」だ。とにかく、グラフィックが美しい！

ゲームは、ウィローの故郷・ネルウィンの村からスタートする。写真を見てもらえば判るとおり、実にグラフィックが美しい。思わずボーっと見とれてしまうほどだ。

さて、ゲームがスタートしたら、まずは情報収集から始めよう。人々との会話が冒険の第一歩なのだからね。

スタート地点のすぐ上にあるのがウィローの家。妻や子供たちがいるはずだから、とりあえずは中に入ってみよう。このゲームは、村といえども外でフラフラしている人はほとんどいないので、建物の中に入って会話するというパターンをくり返すことになる。

家の中にいたのは、妻のキアヤと子供たち。彼女は、ウィローの身を案じた上で、傷ついたらここに戻ってくるようにと言う。つまり、体力回復はここで行うわけだ。宿屋みたいなものと思ってほしい。

このゲームには「お金」という概念がない。だから、高い武器を買うためにお金を稼いだりなどをしなくてすむことになる。まあ、商売をしている人がいないのだからお金がないのも当然といえば当然か。

ウィローの家の東には、ハイアルドウィンが住んでいる。彼は、いうならばウィローの魔法の先生。魔法のドングリを授けてくれる。



◀ネルウィンの村には、建物が9つある。主人公ウィローの妻・キアヤは、HP（体力）を回復してくれる。ラッキー



▲長老ハイアルドウィンは、ウィローの魔法の師。ＭＰを回復してくれるのだ



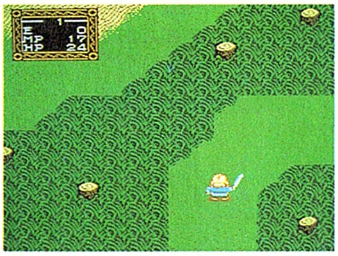
▲ネルウィンで一番強い剣士・ボンカー。丸腰のウィローに、ロングソードを手渡す

妖魔が蠢く呪われし地。憎くきバブモーダを倒すべくウィローが行く

ボンカーからロングソードをもらったウィローは早速それを装備し、冒険へと旅立つ。道なりに進んでいくと、風景がだんだん寂しくなる。と、いつの間にか音楽も変わっていた。そう、このゲームでは、村と外とが地続きになっているのだ。なんとなく自然な感じがして気分がいい。

しばらく進むと、分かれ道があった。その時である。またまた音楽が変わり、背景の木や草がザワザワと動き始めたではないか。いやー、コイツは驚いた。ゲームで遊んでいてうろたえるなんてめずらしいもんね。この現象は、敵が出現する時の前兆だ。気を引きしめなければならない。

基本的な戦闘方法は、剣を振り回して、敵を近づけさせないようにすること。経験を積むと、剣のスピードがアップするのだ。



▲このゲームでは、村と外とが地続きになっている。音楽が変わったら注意が必要！



▲スカルは序盤のカモ。この先にあるデューの村へ行くまでにレベル3はほしい

天空からの使者・バブモーダは魔法の力に魅せられ、自らを女王と名乗り、少しずつ領土を広げていた。だが、大地からの使者・フィンラジールが、これを見逃すわけがなかった。壮絶な魔法合戦が、くり広げられる。

そして――。勝利したのは、バブモーダであった。哀れ、フィンラジールは、バブモーダの魔力で醜い動物へと姿を変えられてしまったのだった。

邪魔する者のいなくなった今、バブモーダは、さらに世界支配を続け、人人から悪の女王と恐れられた。このままの状態が続くのか？　人々は悪を滅す勇者を心から望んでいた……。



▲お前は、誰にもまして大魔術師となる力をそなえているが、そのためには自分を信じなければいかん。信じよ、己れを。信じよ、偉大なる魔法の力を――





◀ああ、ウィロー。あなたが伝説の勇者だったとは……。無理をしないで、傷ついたらいつでも帰ってきてください



▶おまえに、これを授けよう。バカ、これは、ただのドングリではないのだぞ。魔法のドングリじゃ。大切に使えよ

バブモーダの呪いがここにも――。閉ざされたデューの村を解放せよ

ネルウィンの北、デューの村までは、それほど遠くない。迷うこともないだろう。ここに来るまでに何度かの戦闘を経験しているので、少なくともレベルは2になっていると思う（欲をいえば3ぐらい。4なら上デキ）。

レベルアップしていれば、HP（体力）やMP（魔力）の上限も増えているので、これらを回復したいところ。デューの村にも、ウィローの家のような回復場所がある。村の南東にある老人の家がそれだ。しかも、ただの宿屋タイプではなく、「ドラゴンの鱗を持ってくれれば、それで剣と盾を造ってあげよう」などとウレシイことを言ってくれる。

このデューの村には、まだまだウレシイことがある。何と、アイテムが2つも手に入るのだ。これはおいしい。

まずひとつ目は、ウッドシールド。今まで防具の類を持っていなかったのでウレシイ。盾は、剣を振っていなければ、正面からの攻撃を弾くことができるんだ。うまく使いたいね。

ふたつ目は、ヒールメイス。これは村長から貰える。ただし、条件がある。それは、ウッドシールドを持っていないとならないというもの。ネルウィンの村から来ると、どうしても近い村長の家から回ってしまう。しかも、ウッドシールドを入手できる場所が一番遠いので、ひっかかってしまうことがあるので注意したい。ヒールメイスは文字どおり「体力回復」のアイテムなので、持っていないと後で辛いぞ。

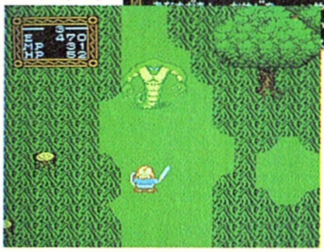
これらのアイテムを手に入れたら、この村を支配しているボガーダを倒しにいこう。つまり、村から北へと進むわけだ。

ボガーダの棲む洞窟に入るために必要な黄金像も北にある。レベルは3か4ぐらい欲しいところ。

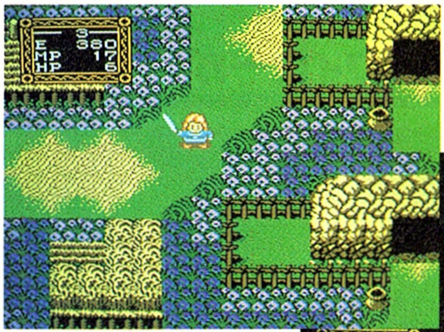


▶バブモーダの恐ろしさを語る村長。だが、ウッドシールドをもらってからいってみると……





◀バブモーダの手先、ボガーダに会うために黄金像を探すウィロー。しかし、突然大きな敵が！



▲次にいくべきは、村の南西に位置する家。ウッドシールドをくれるばかりか、ゲーム進行上重要な役割を果たしてくれるのだ。次は、村長の家へいこう



▲ネルウィンを北へと進んでいくとデューの村へと辿り着く。まずは会話

▶村の北東には、ひとりの老人が住んでおり、HPやMPを回復してくれる

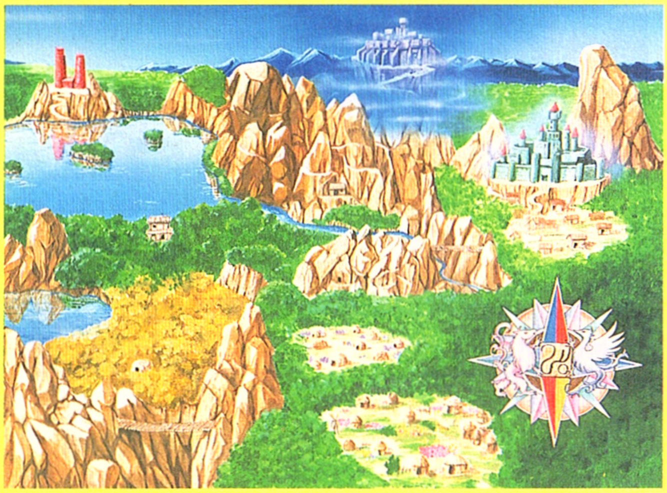
▶やった、黄金像を手に入れた！ これさえあれば、ボガーダの洞窟に入ることができるのだ。ゲームの最初の山場がココ。ボガーダを倒して、デューの村を救おう！

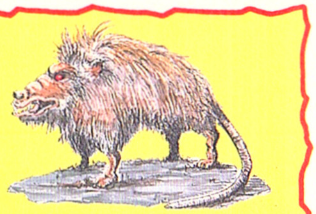






◀▲ネルウィンの村の最強の戦士、ボンカー。彼は、ウィローに、愛用のロングソードを手渡すのだった。今の自分がしてやれることはこれだけだという







▲バブモーダは各地に「殺人犬」デスドッグを送りこんでいた。ウィローは慣れぬ長剣で戦いを挑むのだった

ウィロー、ボガーダの魔窟に挑む

ついにボガーダの洞窟へと足を踏み入れたウィロー。今までが外のフィールドのみの冒険だったので、何となく新鮮な感じがする。

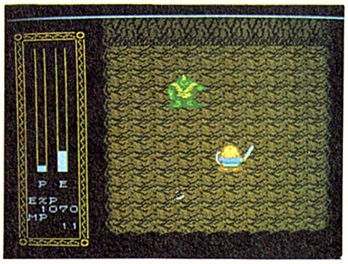
洞窟中は当然のことのように狭い通路で構成されているため、行動範囲に制限がある。だから、敵との戦闘を避けにくくなってしまう。ダメージを受けることなく、確実に敵を倒していく方法を身につけていこう。

さて、この洞窟では、3つのものが手に入る。洞窟の番人のスケルトンがいっていたね「この洞窟の中にあるものは、すべてボガーダ様のものだ。勝手に触わるなよ」。悪人の物なら貰ってしまってもバチなんか当たらないに決まってる。隅から隅まで探索しておこう。ちなみに、手に入るアイテムはバトルソード（少し強い剣）、リング（腕力アップ）、そしてボガーダを倒した時に貰えるファイヤーフロールの呪文。

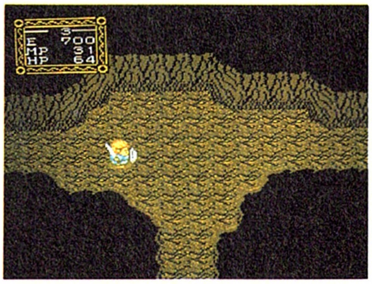
ボガーダとの戦闘は焦らなければ難しくない。ヒット＆アウェイで攻略せよ！

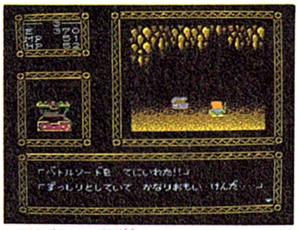


▲コイツがボガーダだ。悪の女王・バブモーダの手下として、デューの村を支配している。なぜ黄金像を欲しがっているのか謎



▲ボガーダは、斧のようなものをブーメランのように投げてくる。斬っては逃げるのヒット＆アウェイが基本。焦りは禁物


◀舞台は一変して洞窟内部。渋い絵と音楽が雰囲気を盛り上げる



▲洞窟内には宝箱が2つある。ボガーダの持ち物らしいぞ。貰っちゃえ！



▶苦戦の末、ボガーダを倒した。すると、バブモーダの魔法が解けて……

奥深き森、密やかに漂うは死の臭い。遠く巨竜の咆哮が聴こえてくる

ボガーダを倒したことにより、ウィローの行動範囲は広がる。今度は、デューの村を西へ抜け、そこから南へと進んでいく。

ここで、進路はふたつに分かれる。先を急ぎたいなら橋を渡って南へ。手堅く進むなら岩場を西へいこう。

西へ進むと、やがて洞窟を見つけるだろう。ここではスモールシールドが手に入る。ウッドシールドよりも少し強い。入手したら装備するのを忘れずにね。

さて、洞窟の方はこれで行き止まりになってしまうので、橋を渡って南へと進まざるをえなくなる。通称「西の森」と呼ばれる地域の冒険だ。

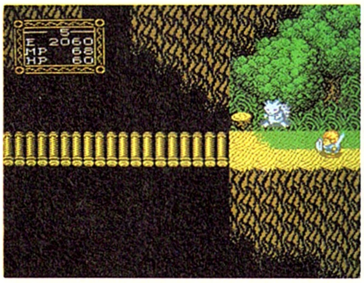
ここは、今までとは違って、かなり複雑なマップとなっている。迷って死んだりしないようにしたいね。一番いい方法は、マッピングをすること。橋を渡ってからなら、横8画面、縦3画面だから面倒くさくはないだろう。そういった手間を惜しむと、逆に苦労したりするものだ。



▲橋の近くに、白い奇妙な生き物がいた。クチルだ。橋が再び渡れるようになったのをとても喜んでいる


◀今度は、デューの村を西に出て、南へ進路をとる。イヤな雰囲気だ

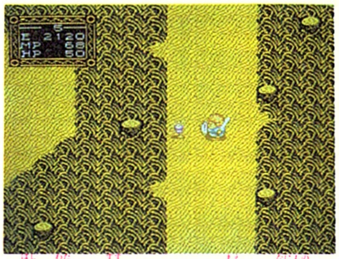

◀岩場の方には、洞窟がひとつ。さて、中には何があるのやら


◀ボガーダの魔力がかけられていた吊り橋も、今は渡れるようになった。ここを渡れば、ゲームも中盤に。

妖精ブラウニー。果たして、彼らは仲間なのか？

西の森から長い長い吊り橋を渡ると「死の森」と呼ばれる場所へと出る。そろそろ肩慣らしも終わりだ。ここからがゲームの本番。気を引きしめて。

ここでは、ウィローは、ブラウニー族のフランジーンとルールに出会うことになる。彼らはウィローに「竜を倒してこい」なんていってくる。えー、いきなりドラゴンですかぁ。一体、この先、どうなるんだよ。トホホ。


▲橋を渡って進むウィローの前に、何者かが立ちふさがった。ブラウニー族だ！



▲身長が20cmぐらいしかないブラウニー。フランジーンとルールはウィローの味方



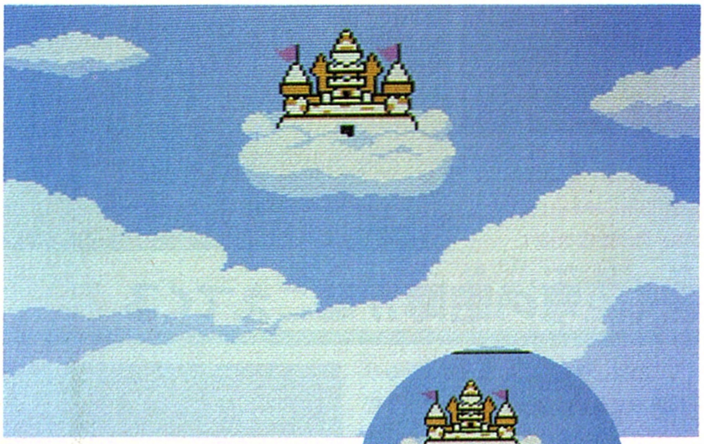


クインティ

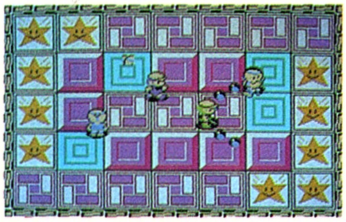
ナムコ期待の新作『クインティ』の発売日が、いよいよ間近に迫ってきた。今回は、2ページながらも、最終ステージの紹介から、ディテールのチェック、スコアについてとヒジョーに盛りだくさんでお届けするぞ。

文/山下章

雲路を抜けて、最終ステージ天空の城へ!!











▲地上にあるキャッスルをクリアすると、クインティに連れられて、天空の城へと大飛行!! こんなところにラストステージがあったんだね。この城の中で初登場するのが、コザックというキャラ。キックでパネルを2回もめくるというとてもイヤなヤツだ。城内の床には特殊パネルが大量に隠されているから、それをうまく使って退治しよう。ただし、ここにくるまでに十分スピードアップしておかないと、とてもじゃないが立ち打ちできないぞ。

ノスタルジックなアイデアゲーム

近頃ゲームセンターに出回っているゲームは、ハデハデなものが多いよね。背景が多重スクロールする、グラフィックが拡大・回転する、サウンドはギンギン、筐体も動いちゃう――。たしかに技術的にはものスゴく進歩しているんだろうけど、何か物足りなさを感じたことはないかな?

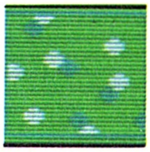
昔の名作と呼ばれていたゲームは、グラフィックやサウンドはシンプルでも、本質的なアイデアの部分でボクらを楽しませてくれた。そうしたゲーム性の高いゲームが、最近少なくなっているんだと思う。

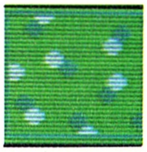
で、このクインティ。これはひさびさに、キラリと光るアイデアを持ったアクションゲームだ。ちょうど全盛期のナムコゲームをホーフツとさせる。

画面は固定で、スクロールなんかしない。ハヤリのデカキャラだって、でてこない。だけど、おもしろいのだ。敵をいっぺんにやっつけちゃったときは、じつにソーカイ!!

プレイするのに肩の凝るゲームばかりだとお嘆きのキミ、気軽に楽しめちゃうクインティはオススメだぞ!!

芸が細かい!





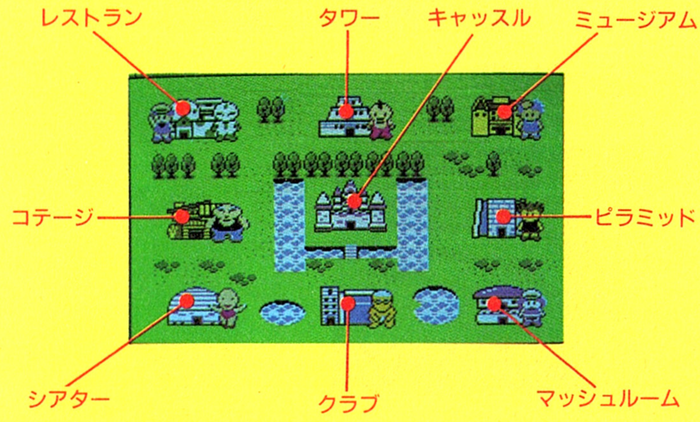
◀同じ面でも、ノーマルパネルは2種類ある。詳しくは右ページで



◀ステージセレクト画面で何もしないでいると、フワフワと雲が!! これも最終面への伏線



◀新しい面にくると前の面が下に小さく見える。立体構造なのだ。



Quintyってこんなゲームだ

クインティのルールをもう一度簡単におさらいしよう。主人公のキミができることは、足元のパネルをめくること。敵が乗っているパネルをめくると、その敵を少しの距離を飛ばすことができ、それを利用して壁にぶつければ、そいつをやっつけられる。で、その面にいる敵を全部やっつければ、面クリア。めくっていくうちに現れる特殊パネルを使えば面クリはラクになるんだ。

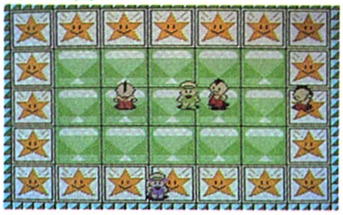
でもって、左の写真のマップモードで、自分の入るステージを選べる(1ステージは10面構成)。好きな順番で消していけるってわけだ。8つの"人形の家"をクリアすると、中央のキャッスルに入れるようになり、それも消せば、舞台はいよいよ天空の城へ。

さて、キミはさらわれた恋人ジェニーを救いだせるか!?

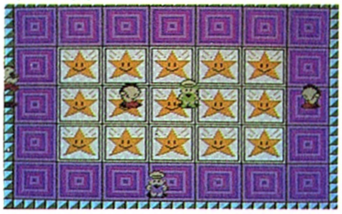
床のパネルの仕組みを特別大公開!! 超極秘情報もあるゾ

各面の床が、表面は7×5＝35枚のパネルで構成されていて、それが何層かの構造になっているっていうのは前号でも触れたよね。今回はその"層の構造"というのを写真でご紹介しよう。ただし、この写真はサンプル版の裏コマンドを使って撮影したものだという ことをご了承のほどを。

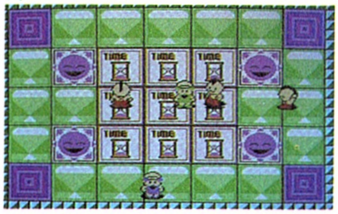
第1層



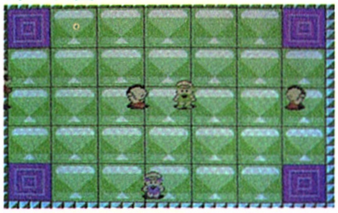
第2層



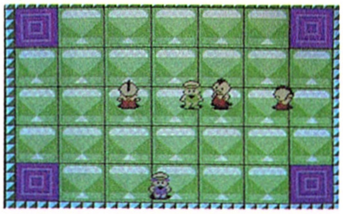
第3層



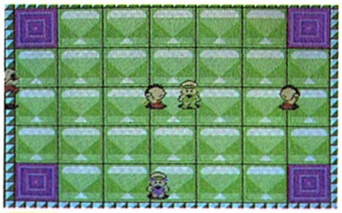
第4層



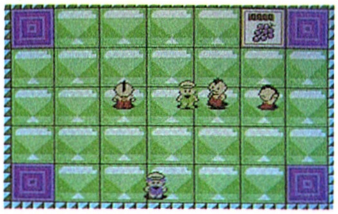
第5層



第6層

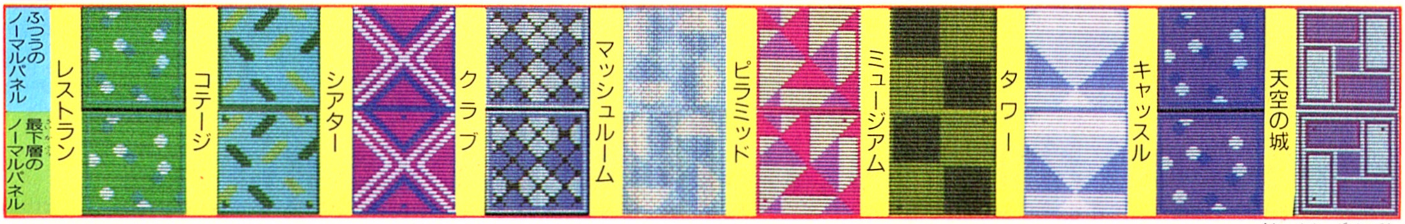


第7層



パネルをめくるたびに1層→2層と進んでいき、7層のつぎは1層目に戻る。面によって層の深さは3～7層とバラバラ。概して、使える特殊パネルは、深い層にもぐっていることが多い。(写真はピラミッドの9面)

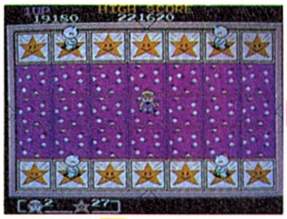
大発見!! なんと最下層のノーマルパネルのグラフィックパターンは、普通のものと微妙に異なるのだ。1ドット余計に入っているとか、色がちょっと違うとか……。これを目印にすれば、プレイ中に層数がわかるぞ。



高得点獲得の極意を伝授しよう

1 同じ面でもこんなに違う

アッサリ消すか、とことん粘るかが勝負の分かれ目なのだ。



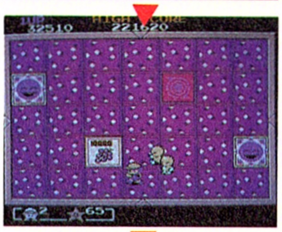
▶サンプルはレストラン6面



◀高得点を狙い、まずはフロア中部のパネルをめくってスターパネルをだす



◀サンパネルで楽をすると8960点しか入らなかった



◀全部取ったあと、再度めくって3層目へ。ヤヤ、スペシャルボーナスパネルが!!



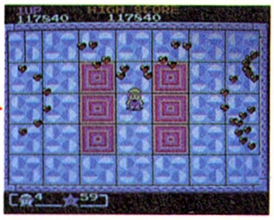
◀ボーナスステージへワープ!! これで締めて20460点。オイシイなあ

上と右の写真でご覧のとおり、同じ面でも実に11500点もの得点差が生まれる。これって、なんとなく『パックマン』と似てる気がしない? かつての名作ビデオゲームがそうだったように、クインティも上手になったらハイスコアを競って遊べるゲームなんだ。

2 スペシャルテクニック

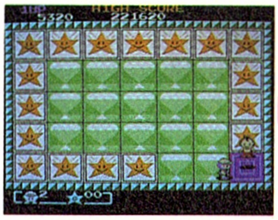
特殊パネルの配置のされかたによって、その面ならではの点数稼ぎワザがあったりする。ここでは、そんなワザ2つと、このゲームの中で最も芸術的なスペシャルボーナスをご紹介しよう。もちろん、他の面でもさまざまな奥技があるに違いない。キミ自身の高得点パターンを開発してくれ。

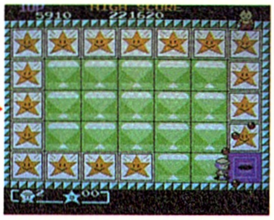




マッシュルーム9面

◀中央のサンパネルを取るたびに、敵が全滅&新たなエナミーパネルが出現!





ピラミッド9面

◀四隅に何層にも重なったエナミーパネル。めくりつづければ多数の敵を倒せる





ミュージアムすべての面

◀すべてのパネルを絵かロックパネルで埋めると、スペシャルボーナス7万点!!

※このゲームソフトはシャープC1には対応しません。



カセット／ナムコ／7月21日発売予定／¥4900(税抜き)

KERUNAGURU

ケルナグール

今回は修行モードについての説明を中心に進めていきます。じっくりとやって見て分かったんだけれど、その内容をたとえるなら「平面RPGのウィザードリィ」と見れます。意味は記事を読めばわかると思うよ。

文／CB〝ウィナーズサークル〟成沢

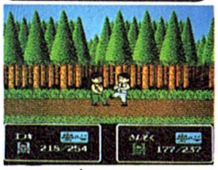
修行が対戦にフィードバックすることを再チェックしてみよう

まずは前号のおさらい。モードの説明をしよう。モードは対戦と修行の2つに分かれる。対戦は1P、2Pの2つがあり、あらかじめ用意された15人のキャラクターを使うか、修行モードで鍛え上げた自分だけのキャラクターを使って闘うことができる。何といっても熱いのが修行モードで鍛えたキャラを使う対戦で、そのために「ケルナグール」はあるといってもいい。アクションRPG仕立ての修行でキャラを徐々に育てていき、そのキャラで友達のキャラと闘わせる。たとえ今日勝てなくとも、新たな技をおぼえた次の日には勝てるかもしれない……。2つのゲーム性を巧妙に取り入れているのだ。



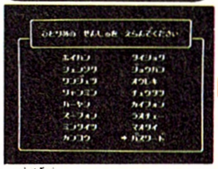
◀最初は用意されたキャラでコツをつかみ、修行に入っていこう

修業でパスワードを得る



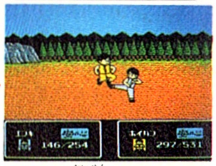
▲HPを上げ、さまざまな技を習い、強くなろう。パスワードは街の中にある塔か、自分の家で聞くことができるのだ

対戦モードを決める



▲修行したパスワードは、対戦モードのキャラセレクトの時に「パスワード」を選べば入力できる。COM側をパスワードにするのも可

実際に対戦する



▲そして対戦。たったひとつの技や少しのHPの差が勝負の明暗を分ける。上達すると質の良いクンフー映画を見ている気分になる

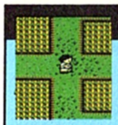
修行モードは並のRPGよりも難しいかも……。やりがいあるけど

HPを高める

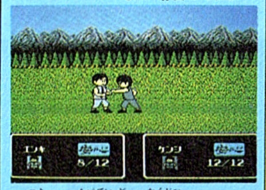
修行モードの闘いは2通りに分かれる。その1つが野試合で、これはマップ上を歩いている時に起こる闘いだ。右に示した敵キャラたちが修行の旅を続けるきみに挑んでくる。勝てばHPが上がるが（上がらない敵もいる）負けると家に帰されてしまう。

敵の強さは自分の強さによって決まってくる。HPや技の数によって敵も段々と強くなっていくのだ。

拳士・ニセ拳士



平地部に登場する。HPが上がらない場合がある

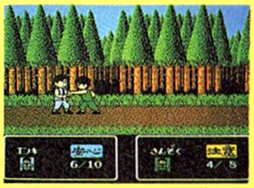


▲強さは中程度。確実にHPが上がる訳じゃなく、戦うのは？

山賊



森の中に現れる。勝てば必ずHPが上がる



▲戦うならコイツ。HPを稼ごう。中盤以降はかなり強くなる

農夫



畑の中に入ると現れる。勝ってもHPは上がらない



▲HPが上がらない上に、攻撃力は強。おとなしく逃げるべき

邪魔者・変わり者



邪魔物は階段や橋の上、変わり物は砂地の上に登場



▲邪魔者は逃げられないことが多い。HPの上がりは拳士と同じ

技を身につける

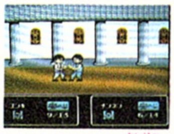
技には2種類ある。東林寺、西林寺など4つの寺で教えてもらうことができる基本技と、仙人から教えてもらう応用技だ。修行スタートの時点では中段突きしかできない。野試合でHPを上げ、寺で基本技を習っていこう。1つの寺につき3種類の基本技があり、東西南北の寺で合計12種類の技を習うことができるのだ。だが、仙人の技を習うのは難しい。数段階にわたる複雑な謎解きを解いていかなくてはならないからだ。手強いぞ！

■4つの寺での修行



寺をまわる順番は特に決まっていない。いきたいところからいけばいいようになっている。

各寺には師匠と3人の弟子がいて、弟子を1人破るごとに技を1つ教えてもらえる。弟子のHPは固定なので、負けたらHPを上げて再び挑戦しよう。



▲チンネンとの対決。1人目は弱い



◀けり技（中段げり）を伝授された。3人破ればその寺は終了

■仙人に技を習う



仙人は寺と同じように教えてくれる技の種類によって東林寺系、西林寺系というように分類される。

1つの寺での修行を終えれば、その系統の仙人の修行を受けることができる。すべて謎解きで、平均5段階前後。自由度が高い分、ヒントが少なく高難度だ。



▶仙人の言葉に従って牛を探す。が、そのためには刃物が必要だ

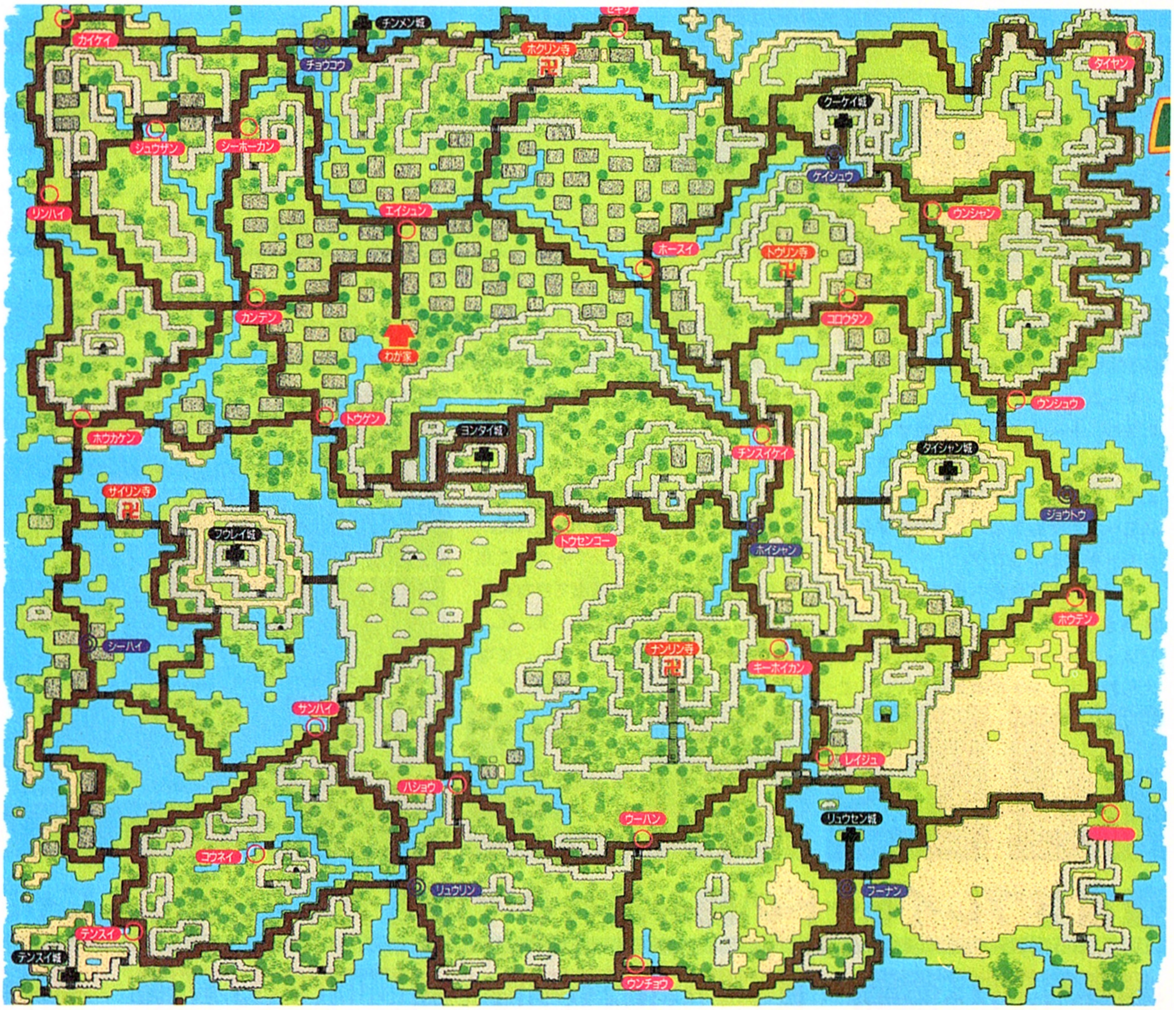


▲困難な謎解きを終え、見事連打を伝授

全国に点在する様々な建物。いずれも修行にかかわっているのだ

右が修行モードの舞台となる中国らしい国の全マップだ。マップを構成する要素はさまざまな地形と下に示した街や村などの人が住む場所などだ。

スタート地点は自分の家。ここからどんなルートで進んでいってもかまわない。何かの条件を満たさないと進めない場所というのは水上部を除いてないし、敵も場所によって強くなるということはないからだ。それ故に自由度が高く、謎解きも難しい。メッセージチェックは不可欠だ。



●街



●村



●寺



●城



●小屋



ではここで、実際にプレイして得られた情報を元に、修行モードをより深く探っていってみよう。

お母さんのやさしい励ましの声を聞いたらスタート。最初はHPが10しかないので、近所の森の中をうろつき回って山賊と戦い、HPをある程度まで上げていく。だが、中段突きしかないので苦戦。数回勝ったら、もっとも近い北林寺へいってみよう。Ⓑボタンを押しっ放しにして歩けばスピードアップするので便利。東林寺のNo.3チンネンを倒せば中段げりを、No.2サロネンを倒せば中段ひざげりを教えてもらえる。No.1のカンクネンはかなり強く、同等のHPとパワーが必要だろう。

村があった。村には色々なメッセージをくれる人や店がある。しつこくいうが、メッセージは必ずチェックしておくこと。また、店ではアイテムを買ったりすることができるが、1個しか持つことはできない。

街も村と基本的には同じだが、少し広く、建物も多い。

街の近くには城があることが多いが中に入るには何らかのアイテムが必要。そのアイテムを探し出すのも一苦労だ。

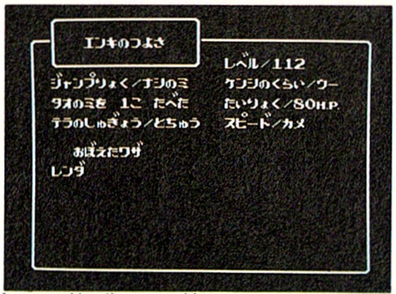
また、何の変哲もないところでⒶボタンを押すと突然アイテムが落ちていたりする場所なんてのもある。ジャンプ力やパワーアップするためのアイテムがあることが多く、いかにも、って場所ではⒶボタンを押すことを勧める。

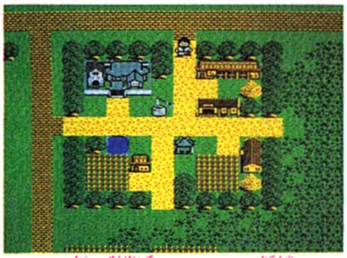
謎解きのほとんどがノーヒントに近く、手こずらされるが、自由度の高さが補っている。根気よくプレイしよう。

▼ジャンプ力アップのナシの実を発見！



▶パスワード入力後のステータス画面。最高位は遠い

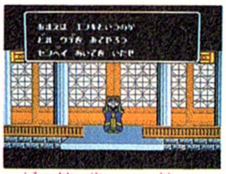




▲これは村の全景図。さまざまな建物がある。中に入ってみよう



▲街の人が言うには、初めに行く寺は北林寺がいいという。けり技を伝授される



▲城の中に入れた。中では対戦が待ち受けており、勝てば防御力がアップする



▲どこかの家でタオタイラーなる人物の話を聞いた。何か秘密があるのかな？



カセット／アスミック／9月下旬発売予定／¥5900(税抜き)

WORLD SUPER TENNIS

ワールドスーパーテニス

今や世界の頂点に立つ、イワン・レンドルとクリス・エバート。その彼らに成り代わってプレイできてしまうというゲームがこの「ワールドスーパーテニス」だ。全米、全英なんのその。目覚すは世界制覇のみっ…かな。

文／AYU♥

強豪プレイヤーを打ち負かして世界の4大トーナメントを制覇しよう!!

ゲームのバリエーションとしては主に3つ。トーナメントに挑戦するシングルスモード、コンピュータや2Pとのコンビネーションを楽しむダブルスモード、そして2Pと対戦をするVSモード、というワケ。

どのモードでも選べるプレーヤーは決まっていて、イワン・レンドル、クリス・エバート、そして各試合後に与えられるポイントで成長させていくことのできるBOYとGIRLの4人がいるんだ。BOYとGIRLについては、また後でくわしく説明するからね。

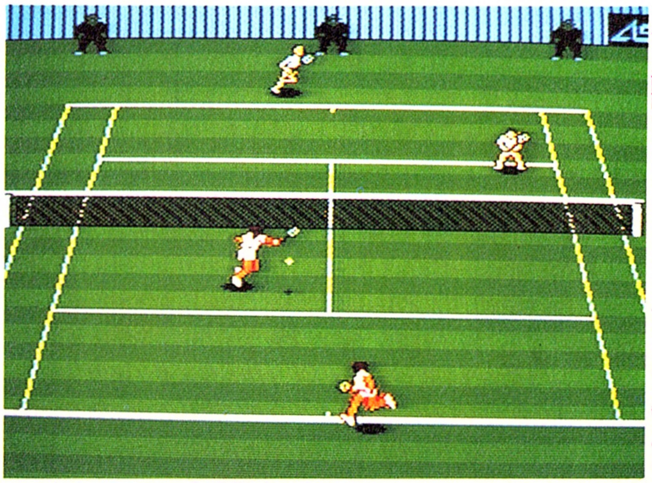
このゲームの目標は世界を制覇するって事なんだけど、これがまた大変。だってジャパンオープンでトップに立たなきゃ海外ツアーに進出できないんだもん。海外へ出れば全米、英、仏、豪の世界4大大会がまってるし。てなわけでとにかく腕を磨いて挑戦だ！











◀ゲーム画面はオーソドックス。ダブルスプレイも楽しめる

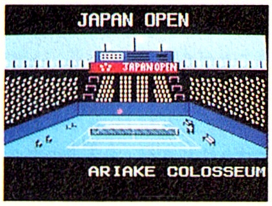
豊富なプレイモードの組み合わせで10倍テニスを楽しんじゃおう!!

SINGLES

まずはモード選択画面でシングルスを選ぼう。次にプレイヤーとして使いたいキャラを決めればOK。ジャパンオープンの開始だ。トーナメント表、相手と自分のランキング、ポイント表示が出たらよーくチェックしようね。勝てば2回戦、負けたら再トライだ。



◀全部で5つのプレイモードが用意されているぞ



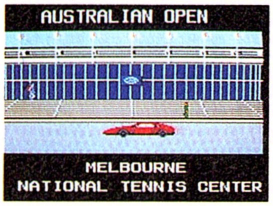
◀シングルスの予選トーナメントは日本で開催ね

DOUBLES(1P&COM)

プレイヤーがコンピュータとコンビを組んでダブルスをするモードがこれ。1Pだけでもダブルスが楽しめちゃうのがありがたいよね。この場合、自分と相方のプレイヤーを選ぶだけでいきなり世界の大会へ出られるんだ。ただし、1つ優勝した時点でオワリ。



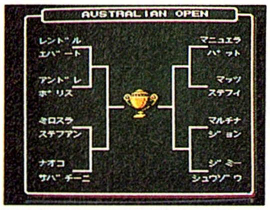
◀ダブルスではいきなり世界トーナメントに挑戦



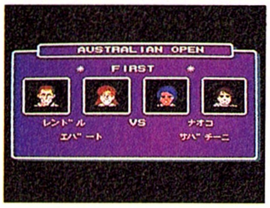
◀その中のひとつ、オーストラリアン・オープン

DOUBLES(1P&2P)

1Pと2Pでコンビを組むダブルスゲーム。この場合もいきなり世界を相手にできるんだ。1PはコントローラーI、2PはコントローラーIIを使用。キャラクターを選択したらプレイ開始だ。ダブルスモードでは、キャラを成長させる事ができないのが残念だね。



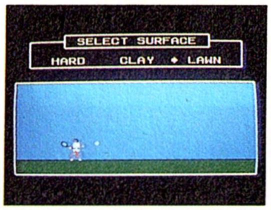
◀で、世界の強豪とのトーナメントが始まるわけ



◀これはオーストラリアン・オープンの初戦対決

VS PLAY

これぞ、極めつけのVSモードだ。1P側は常に手前、2Pは常に向こう側だから、ちゃんと話し合って決めよう。キャラを選んだらコートの選択。ハード、クレイ、芝の3種類の中から好きなコートを選んでね。VSモードの場合、1試合でゲーム終了なんだ。



◀VSモードでは3つのコートの中からセレクト



◀VSモードは一回戦のみのエキジビション試合

5つの魔球を使いこなせれば、天下無敵恐い者なし

テニスっていったって、ただ打ちゃいいってもんじゃないよね。サーブやストローク、ボレーにスマッシュ…色々なテクニックを使いこなして初めて試合ができるんだから。

このゲームでは、それぞれのテクニックの他にも、走りながらジャンプするダイビングストロークもできるよ。

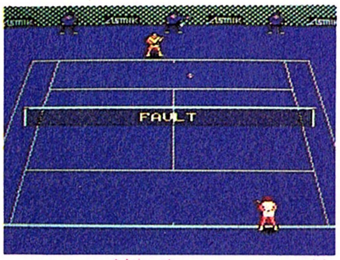
それどころか、なぁーんと"魔球"なんてものまであるんだ。Ⓐ+Ⓑのジャンプと同時に✚キーを入れるだけで変化に豊んだ5つの魔球が打てるよ。

まずは真空打ち。✚キーの上を押そう。敵の打球を、ラケットに触れずして返せる。スピードもなかなかよ！

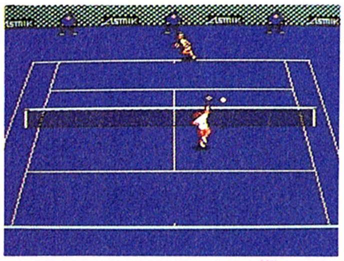
✚キーの下で打てるのは天井ロブ。グーンと上がってスッと落ちてくる球が打てるよ。左か右に入れた時は大回転。その名の通り、くるくると回りながら相手のコートに入るんだ。まさに魔球でしょ。左上、右上でジグザグに飛ぶ分身。✚キーを入れないと超速球だ。

これらの技はどれもタイミングが難しいから、よく練習してから使おうね。





▲サーブでも魔球は使えるけど、ミスの確率が大きい。セカンドサーブは無難にいこ



▲ネットのそばでプレイすると、鋭いボレーやスマッシュを決めることもできるぞ！

ゲーム中にも様々なデータをチェックすることができるぞ!!

ゲーム中、セレクトボタンを押すとスコアボードの画面に変わるんだ。この時、他の情報も色々と得られるからこまかくチェックしていこう。

①アドバイス画面――レンドルかエバートから、試合運びに関する情報をアドバイスしてもらえるよ。この内容は1ゲームごとに変化して、なかなか役に立つんだ。ネットプレイの成功率やからぶりの割合などをパーセンテージで出してくれる時もあるんだよ。

②ステータス画面――プレイヤーキャラの能力が確認できる。自分の利点をうまく生かしたプレイをしよう。

③ランキング画面――ASTPのプレイヤーランキングが一目で分かるぞ。自分が入っていなくても、相手のランキングが分かれば、また心意気も違ってくるよね。

④パスワード画面――ゲームを途中から再会することができるパスワードを表示してくれる。少々長いパスワードだけど、自分で育てたプレイヤーを消しちゃうよりはマシ。しっかりとメモをしておこうね。



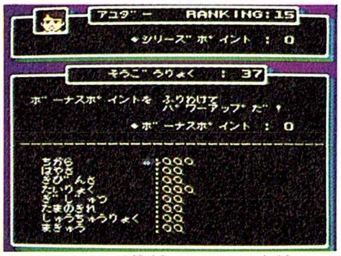
▶ゲーム中にセレクトボタンを押すとデータチェック画面が見れる



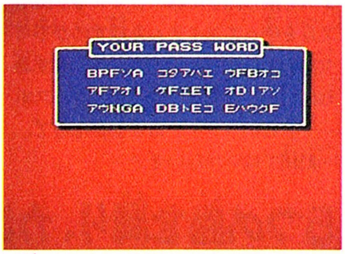
▲レンドルやエバートが適確な助言を……



▲自分のランキングがひと目で確認できる



▲マイキャラの能力値もチェック可能だよ

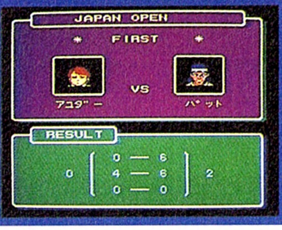


▲続きをやりたかったらパスワードをメモ

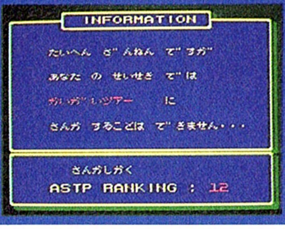
■試合を重ねていきながらキャラを育てていきましょね!!

それぞれのキャラは1試合終わるごとに与えられるポイントによって、成長させる事ができるんだ。特に、BOYとGIRLは名前入力、20ポイントをふりわける能力初期設定ができるから、自分の思い通りの選手がでるぞ。世界一の選手にしてしまお。

▶ゲームが終了すると、試合の結果を教えてくれるぞ



▶でも負けちゃうとキツイお言葉を浴びせられるんだ



▶試合ごとにポイントをもらえるから振り分けようね



カセット／ココナッツジャパン／8月下旬発売予定／¥5900（税抜き）

AMERICAN DREAM



アメリカンドリーム

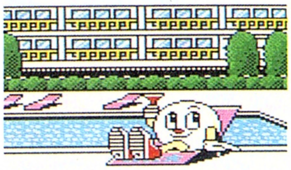
単純にアツくなれる、というのがなによりだなと教えてくれる、そんなゲーム。パチンコ台をスロットマシンにかえたパチ夫君のカジノチャレンジは、3つのマークが揃った、あの瞬間の快感を味あわせてくれるんだ。

文／ジミー内田

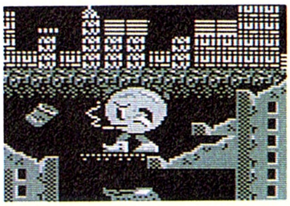
スロットマシンで一攫千金だ!!

ゲームモードとシミュレーションモードの2つがあり、シミュレーションの方は単純にスロットマシンを楽しむためのモードだ。マシンのクセを把握するのに便利。

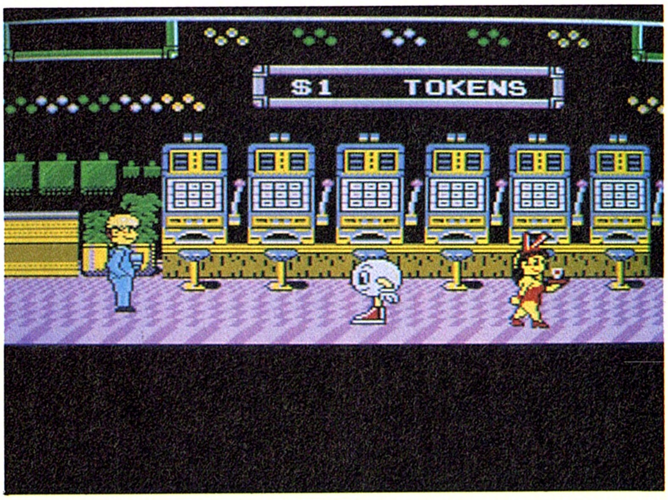
ゲームモードの方が主役で、スロットマシンでお金を増やして5つの島のカジノをクリアしてゆく。各島をクリアするには一定の金額を稼ぎ出さねばならないので結構キツいけど。最終的にはカジノの大ボスを捜し出し、その大ボスとの勝負に勝ってアメリカンドリームを実現させるのが目的なのだ！



◀アメリカンドリーム実現は君の腕しだいだ！



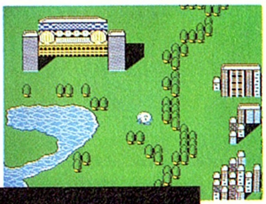
◀夢やぶれた敗者はヒサン、ゲームオーバー



◀5つの島のカジノを渡り歩き、スロットマシンで大金を稼ぎ出せ

アイテム探しも重要だ！

ただ血まなこでスロットマシンを攻めるだけではゲームは進んでくれない。フィールド画面で様々なアイテムを探し出さなきゃならないのが、このゲームの1つのポイントだ。効率よくスロットマシンでお金を稼いで、カジノのボスを捜し出すには、フィールド画面で足を使ってアイテムを捜すのが不可欠なのだ。ゲームが始まって、まず最初にカジノに入るところから「パスポート」というアイテムが必要なので、一筋縄ではいかないぞ！



▶RPG風にフィールドを歩いて探すのだ



◀パスポートを見つけた！　これでカジノへ

現われる敵も博打うち

カジノやアイテムを探してフィールド画面をウロウロ歩きまわるパチ夫君。それを邪魔するかのように現われる敵がいたりするんだな、これが。「博打うちのお竜」「スロットマジン」という、これまたギャンブラーがその相手なのだ。前者はサイコロでの丁半勝負、後者は2枚のカードで数字の大きさを競う。最初のうちはあまり高くない掛け金も、ゲームが進むにつれてバカにならない金額になってくるので、お金がトボしい時は逃げちゃうのも手だね。



▶半か長かの2つに1つの勝負なのだ



◀ブラックジャック風に数の大きい方が勝ち

5つの島を周り、カジノのボスを捜し出せ

舞台となるマンハッタン・カジノ諸島は、ブルックリン、クイーンズ、ブロンクス、マンハッタン、ニュージャージーの5島からなる。それぞれの島にはクリア金額という数値が設定されていて、それを満たさないと次の島へは進めないのだ。最初のブルックリンでは1万ドルのクリア金額も、最終のニュージャージーでは1億ドル（！）と、段々に高くなっていくのでツライ。

そして、アメリカンドリームを手に入れるための最後の難関は、カジノ諸島の大ボス・カボネ氏だ。たった100ドルでスタートし、数々のスロットマシンを攻略して1億ドルの目標を達成すると、いよいよ最後の島にひそむカボネ氏を見つけ出し、一騎打ちの勝負にうって出るのだ！



◀ニュージャージーにいるカボネ氏と最後の大勝負だ！



◀島から島へは、いろいろな乗り物を使って移動する



◀最初の島・ブルックリン。クリア金額は1万ドルだ

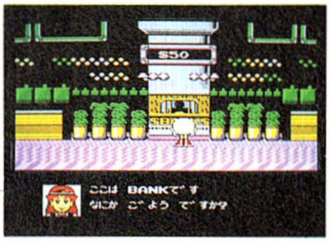


◀最後の島・ニュージャージー。ゴールはもうすぐ

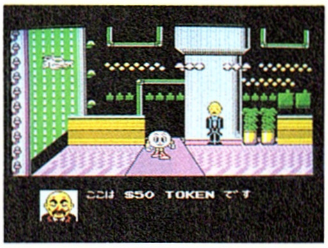
5種類のスロットを使いコナせ!!

スロットマシンをするには、まずカジノ内のバンク(銀行)でキャッシュをトークン(スロットマシンに投入するコイン)に両替しなければならない。カジノでは4種類の異なる値段のトークンが用意されていて、つまりキャッシュをいくらのトークンに両替するかによってレートが決まるんだ。

最初の島ブルックリンのカジノでは1枚1〜50ドルまでの範囲でレートが設定されている。下で説明する5種類のスロットマシンの特徴とレートの組合わせが勝負のカギを握っているのだ。高いレートで一発大物狙いか、低いレートでコツコツ勝負か? う〜ん…。



◀まずはトークンに両替しよう



◀カジノによってレートが違う

POT O GOLD



マークが見えるウィンドウの中央のライン、上ライン、下ラインのそれぞれ3ヵ所にトークンを賭けることができる。7のマークが3つ揃った時のみ、2ヵ所賭けていれば500、3ヵ所で1000枚とトークンの払い戻し枚数がハネ上る。

オーソドックスなタイプである。スリー7以外の役では3枚賭けるメリットがない。3ヵ所に賭けられるぶん、コンスタントに当りそうだが、思ったより苦戦する。お金に余裕がある時用の機種。

役			1枚	2枚	3枚
7	7	7	200	500	1000
BAR	BAR	BAR	100	100	100
[ベル]	[ベル]	[ベル]	50	50	50
[ブドウ]	[ブドウ]	[ブドウ]	30	30	30
[プラム]	[プラム]	[プラム]	20	20	20
[オレンジ]	[オレンジ]	[オレンジ]	10	10	10
[チェリー]	[チェリー]	—	5	5	5
[チェリー]	—	—	2	2	2

JACK POT



中央ラインに3枚までトークンを賭けることができる。ジャックポットが3つ揃った時に3枚賭けていると3000枚という5機種の中でも最高の枚数が出る。

比較的、オススメの機種である。3000枚の大当りは魅力的だし、3バーの3連で150枚という当りが意外に出やすい。ブランクが3つ出た時は賭けた分は戻ってくるので着実にお金を増やしたい時には、1番リスクの少ない機種といえる。最初のうちはこれがベスト。

役			1枚	2枚	3枚
JAC	JAC	JAC	200	400	3000
BAR BAR BAR	BAR BAR BAR	BAR BAR BAR	50	100	150
BAR BAR	BAR BAR	BAR BAR	20	40	60
[BAR]	[BAR]	[BAR]	10	20	30
BAR BAR BAR	BAR BAR	[BAR]	5	10	15
JAC	JAC	—	5	10	15
JAC	—	—	2	4	6
[ブランク]	[ブランク]	[ブランク]	1	2	3

PACHI SLOT

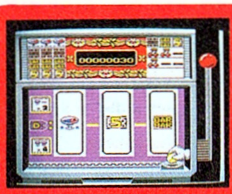


中央、上下、上下斜めの3ヵ所に賭けることができ、この機種だけ、任意にリールの回転を止められる。7かバーの3つ揃いでボーナスゲームが発生する。

バーのボーナスゲームで150〜450、7のそれで900〜2700の払い戻しがあるが、他の役との落差が激しい一発狙いの機種だ。ツイてない時はあっという間にトークンをスってしまうので、ある程度お金に余裕がある時に、比較的低いレートでやるのがヨイだろう。

役			1枚	2枚	3枚
7	7	7	15	15	15
BAR	BAR	BAR	15	15	15
[スター]	[スター]	[スター]	15	15	15
[ベル]	[ベル]	[ベル]	15	15	15
[プラム]	[プラム]	[プラム]	14	14	14
[オレンジ]	[オレンジ]	[オレンジ]	10	10	10
[チェリー]	[チェリー]	—	4	4	4
[チェリー]	—	—	2	2	2

DOUBLE COCKTAIL



中央ラインに3枚までトークンを賭けることができる。カクテルマークはオールマイティとなり、カクテルマークが入って役が完成した場合はマーク1個につき表の払い戻しの2倍となる。

なんと言ってもこの機種が1番オイシイ。2400枚の大当りもあるし、とにかくコンスタントにデカイ当りがある。お金が心細くなったら絶対にこの機種がオススメだ。高いレートの時でもビシバシ3枚ずつ張っていこう。強気の攻めが肝心。

役			1枚	2枚	3枚
[カクテル]	[カクテル]	[カクテル]	800	1600	2400
BAR BAR BAR	BAR BAR BAR	BAR BAR BAR	60	120	180
BAR BAR	BAR BAR	BAR BAR	30	60	90
[5]	[5]	[5]	10	20	30
BAR BAR BAR	BAR BAR	[5]	5	10	15
[チェリー]	[チェリー]	—	5	10	15
[チェリー]	—	—	2	4	6
—	—	—	/	/	/

BONUS SLOT



中央ライン、上ライン、下ラインの3ヵ所にトークンを賭けることができる。BIC7マークはチェリー以外でオールマイティとなり、オレンジ以上の役でBIC7を2個含んで役が完成すると、ボーナスプレイができる。

ボーナスプレイは最高で1000枚まで出るがあまり期待できない。通常の役だけでは今一つ心細い。デッカイスロットが現われるボーナスプレイを見るために、低いレートでちょっと息抜き、てのがこの機種にはヨイかな

役			1枚	2枚	3枚
BIG	BIG	BIG	100	100	100
7	7	7	100	100	100
[ベル]	[ベル]	[ベル]	30	30	30
[スイカ]	[スイカ]	[スイカ]	20	20	20
[プラム]	[プラム]	[プラム]	15	15	15
[オレンジ]	[オレンジ]	[オレンジ]	10	10	10
[チェリー]	[チェリー]	—	5	5	5
[チェリー]	—	—	2	2	2



カセット／CBSソニー／8月4日発売／¥5900(税抜き)

ULTIMATE TIGER

究極タイガー

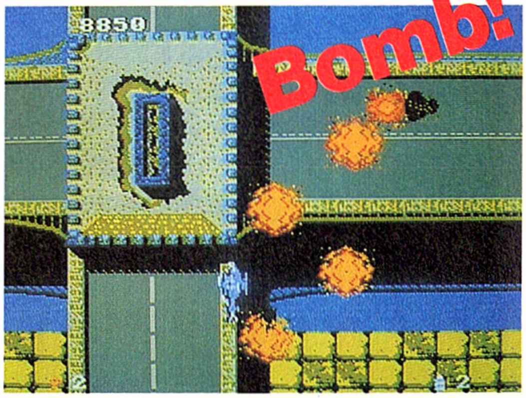
なにかと究極という言葉がもてはやされてる時代、ゲームの世界の究極といえば、やっぱりこいつが代表格&ワンダホー&ビューティホー。ちょっと遅いデビューだけど、FCで遊べるんだから文句言っちゃダメよっ。

文／S－MAN



定番STGがついに登場

つい先頃、本家のタイトーさんが完全移植PC版を出したばっかだけど、遅ればせながらついにFCにも「究極タイガー」が登場するのだ。こちらも完全移植に近い形。だから、内容はもうお馴染みの保証付ってやつね。ザッと説明すると、マイキャラはヘリコプター。ステージは全部で10ステージあって、各ステージのラストには巨大ボスが待ち構えてる。敵キャラの種類も、22種類25タイプと豊富で、オール縦スクロールの完全なSTGなのだ。フィールドの横幅が、1.5画面分と余裕があるのも特徴的。AC版のほうは、ゲーム史上に名を残すスタンダードSTGと言える1本だったんだぜ。

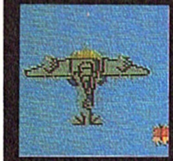


こいつらを倒すとアイテムが出るゾ



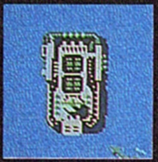
輸送用ヘリ

最も出現頻度の高い基本アイテムキャラなのだ。



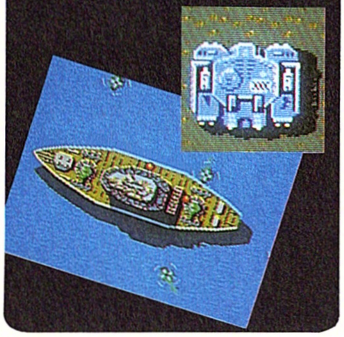
長距離爆撃機

後方へ弾を撃ってくる。倒しにくい敵だ。



ホバークラフトアプラーゲ

後方からズズーっと出現し、大量の弾を撃ってくる。



知らない人は覚えてちょ　パワーアップアイテム活用法

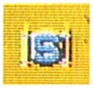


◀空中のアイテムキャラを倒すとアイテムが出現



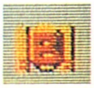
◀地上のある場所を撃つとボーナスポイントが！

マイキャラの攻撃方法は、Ⓑで撃つショットと、Ⓐで撃つボンバー（地上攻撃弾）だ。ショットには4種のバリエーションがあって、同じ種類のものを取り続けていくと、最終的に5段階までパワーアップしていく。このアイテム（フォーメーションチェンジアイテム）は、出現してから、4種類に色が変化するので、欲しいフォーメーションに色が変わるまで待ってから取るようにしよう。ボンバーは、広範囲の敵を倒せる強力な攻撃だ。さらに敵の弾丸まで消せるぞ。でも数に限りがあるので、効果的に使うようにしよう。



パワーアップ

ショットが1段階アップする。種類を変えても、段階はそのまま維持される。



エクストラボンブ

ボンバーが1個増える。たくさんストックしておいて、緊急事態に備えよう。



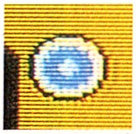
ボーナスポイント

これを1つ取ると、ステージクリア後に3000点のボーナスポイントが入るぞ。



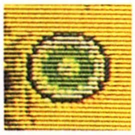
R弾　赤

最初は直線だがパワーアップするとサイドのショットが強化。



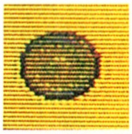
B弾　青

扇状に弾が広がり、広範囲に攻撃ができる。かなり効果的。



G弾　緑

直線的に弾が飛び、4段階以上になると貫通弾になるのだ。

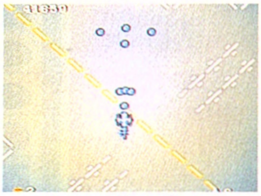


Y弾　黄

前後左右に弾が飛び、敵に向かっていく誘導ミサイル弾だ。



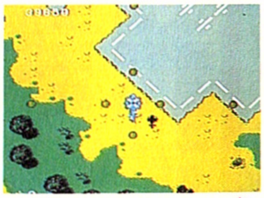
▲パワーアップしていくとかなり広範囲に有効な攻撃ができる



▲たくさんの敵が出現するステージでは、装備しておきたいね

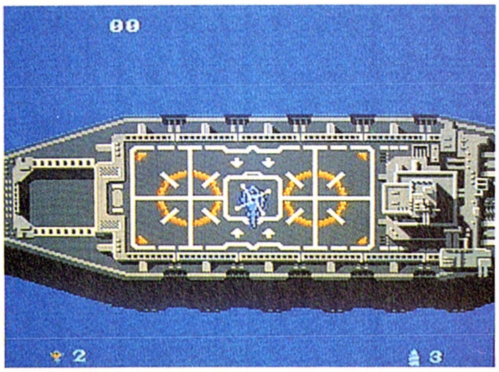


▲貫通能力が得られる4段階以上にしなければ、少しツライ

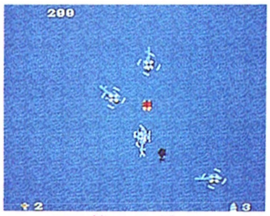


▲誘導ミサイルといっても、命中率がイマイチなんだよね

STAGE・1 基本攻撃パターンをしっかりと身につけておこう！



最初のステージは、当然ながらそれほど難しくはない。まずここで敵キャラの攻撃パターンや感覚をつかみ、必要なパワーアップが達成できるように努力しよう。特に、アイテムキャラのパターンは全ステージ共通なので、最も効果的な倒し方を研究しておくことだ。ショットのフォーメーションは、自分が欲しいものを選択できるように、色の変化のパターンをつかんでおこう。

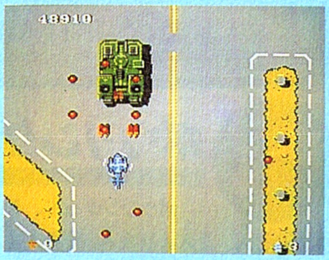


▲いきなり青ヘリが襲う！

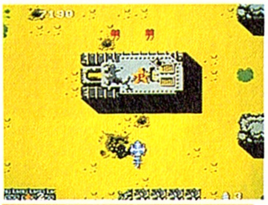


▲輸送用ヘリが早くも登場

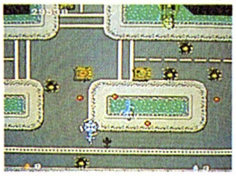
ボス T−A1



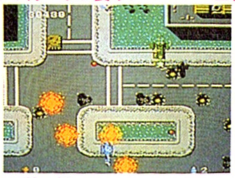
ボスキャラの大型戦闘戦車T-A1は、6方向に飛び出す弾と、直線的に飛んでくる弾の2種類の攻撃をする。ボンバーを出会い頭におみまいし、ショットを連射しよう！



◀地上の建物などを破壊するとPマークが出現



▲戦車はちょっとカタいぞ



▲敵が多いときはボンバーで



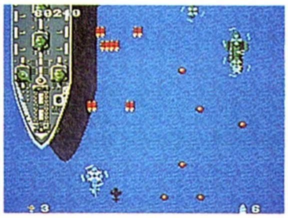
▲色が変わるまで取らないで

STAGE・2 海上の敵は、数も多くてかなりの強敵。油断するな！

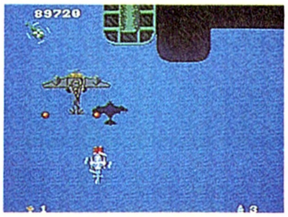
ステージ2は、バックがガラッと変わって海の上になるんだ。ここは、中型の戦艦が数隻と、中央に巨大戦艦がド〜ンと1隻いて、なんとも迫力があるステージなのだ。

戦艦の甲板には、いくつもの砲台が設置され、ものすごい勢いで弾を吐き出してくるぞ。先制攻撃でバンバン倒していかないと、すぐに画面中弾でいっぱいになってしまうのだ！

後半は、アイテムキャラのアブラーゲが出てくるんだけど、こいつがちょっとクセモノなんだ。ボンバーを併用して、早く確実に倒していこう。

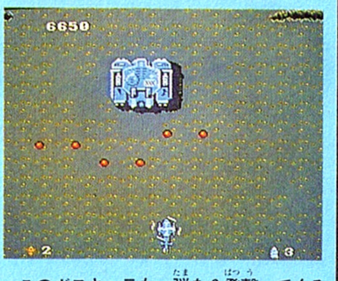


▶砲台の数が多いので、早目早目にツブしていこう

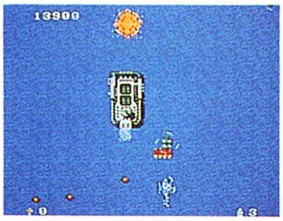


▶コイツの攻撃は強力だぞ。心してかかるように

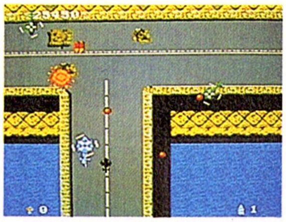
ボス T−B1



このボスキャラも、弾を6発撃ってくるんだ。でも、弾の間隔が意外と広いから、けっこう楽によけられる。ショットだけでも十分に倒せるぞ。



◀アブラーゲが出現。ボンブを併用して倒そう！

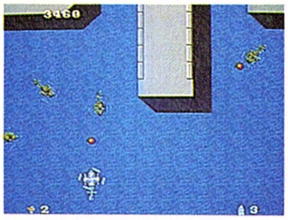


◀ボスの近くにくると、一段と攻撃が激しくなる

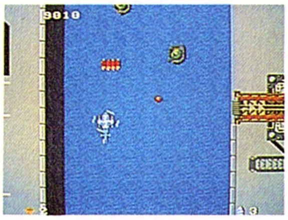
STAGE・3 ここからは本気で難しいぞ。気合い入れていこうぜ！

このステージからは、ザコヘリが今までと違って茶色のヘリになる。こいつらは、出現する数がハンパじゃなく多くて、しかもしつこいのだ。よく見ると、動きが大きく、途中で一時停滞するのがわかる。だけど、そこまで気長に待つ必要なんてぜんぜんないわけだから、出たらビシバシ倒しまくるっきゃない。

そして、ここからは砲台を2つ持ったグリーンランチャーが登場する。でも、数があまり多くないから、先制攻撃で確実に倒せば、そんなに怖くないぞ。

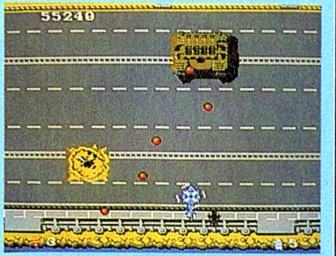


▶茶ヘリは動きがつかみにくい。しつこく追ってくる

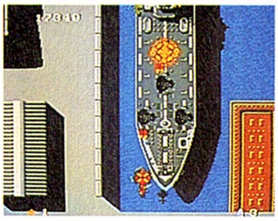


▶ボートは、直線的な動きで倒しやすいが残さずに

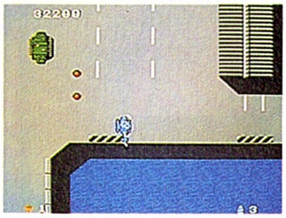
ボス T−C3



なんとボスが2連チャンで出現するんだよね。ここは、弾は8連射してくるし、けっこう手強いぞ。ボンバーが少ないときは、極力ショットだけで耐えながら戦おう。



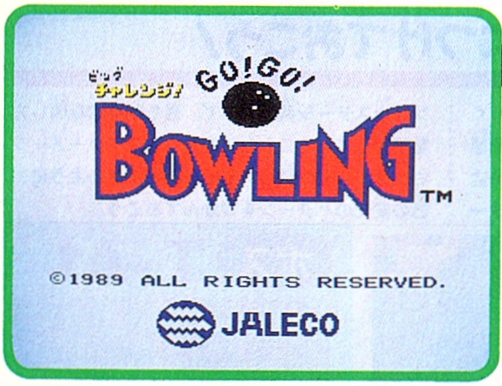
◀ここは画面の右はしに確認しにくい砲台がある



◀グリーンランチャーは先制攻撃で倒そう

ディスク／ジャレコ／6月23日発売予定／¥3200（予、税抜き）

BIG CHALLANGE GO-GO BOWLING



ビッグチャレンジ！GOGOボウリング

私事だが、ボウリングってのは、22歳になるまでやったことがなかった。ある日友人が、いやだいやだと叫ぶ私の手を引き、ムリヤリやらせたのだ。とにかく、そのボウリングを題材にしたビッグチャレンジシリーズ新作だ！

文／忍者根本

ボウリングをFCに移植。さて内容は？

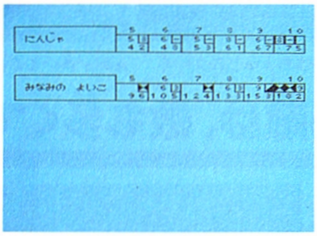
ボウリングって、1人より2人、2人より3人、それよりも4人！ と、多人数でプレイした方が楽しい。みんなで競い合ったり、ペアを組んだりとかね。

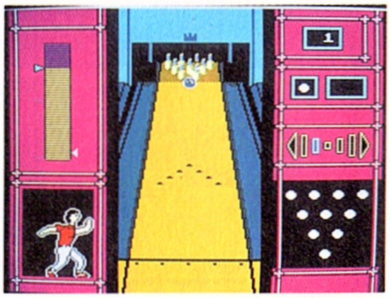
で、チャレンジ、パーティー、ペア、の3つのモードがある「ビッグチャレンジ！GOGOボウリング」の登場だ。パーティー、ペアのモードでは最大4人までゲームに同時参加できるから、みんなでワイワイと楽しむにはもってこいなんだ。

チャレンジモードは、対コンピュータの1P。8人のユニークなキャラクターたちと次々に勝負！ 勝ち抜き戦形式だ。

基本となる操作系のほうはアクション重視だ。フックやスライスはもちろん、ボールのパワーは自由に選べるし、投げ出し位置も決められる。慣れないうちは扱いにくいけど、マスターすれば気持ちいいほど！

▼ボウリングをやるからには楽しく、さらに得点にこだわりたい。いろんなモードでチャレンジ！ コンピュータキャラから学ぼう!?





▲楽しくプレイすることを重視した作りになっているけど、ボールの操作に関しては、非常に細かいコントロールが効くんだ。スピードボールにスローボール。フック、スライスも面白いように決まるぞ！

3つのモードで、1人でもみんなでも楽しめる

前述した通り、モードは3つ用意されている。チャレンジモードのみ、対コンピュータの1対1ゲーム。パーティー、ペアモードは多人数で遊べるモードで、自分のキャラクターを作ってプレイ。またコンピュータに登録されているキャラクターをゲストに遊ぶこともできるんだ。人数に合わせて、遊び方が変えられるってワケだね。

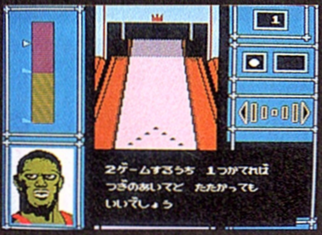
もちろんディスクだから、成績をセーブしておけるんだ。チャレンジモードの勝ち抜いたトコロまでセーブ、ってな具合にね。フムフム、とーってもラクなワケだ。



▲自分のキャラクターを使って、また、コンピュータキャラをまじえてプレイすることができるモードあり

チャレンジモード

8人のキャラクターと次々に勝負をして、最後まで勝ち抜くのが目的のモードだ。各キャラクターの説明は後述するが、それぞれ対戦レーンが変わる。レーンコンディションが良いもの、フックしやすい、スライスしやすいなど、各レーンとも特徴付けされている。勝ち抜き条件はキャラクターにより異なるが、1勝すれば勝ち試合のものから、3戦中2勝が条件のものまで、と様々。ヘッタクソな奴から、ぼんぼんストライクを出す者、中には哲学を持ち出す（？）オッサンまでいるぞ！



パーティーモード

4人まで同時参加が可能なモードだ。コンピュータに登録されているキャラクター（チャレンジモードに登場するキャラのうちの数人）を混じえてプレイすることも可。もちろん友達と1対1のVSもできる。このモードではレーンは同一。自分のキャラクターを登録してプレイできる。

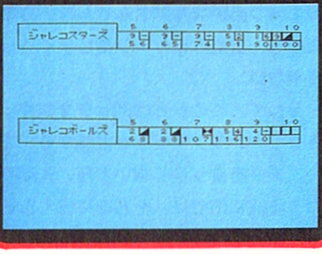
多人数でやるほど楽しいが、ここで、チャレンジモードのキャラを使って、いろいろと、投球方法などについて研究したりするのもいいかもね。



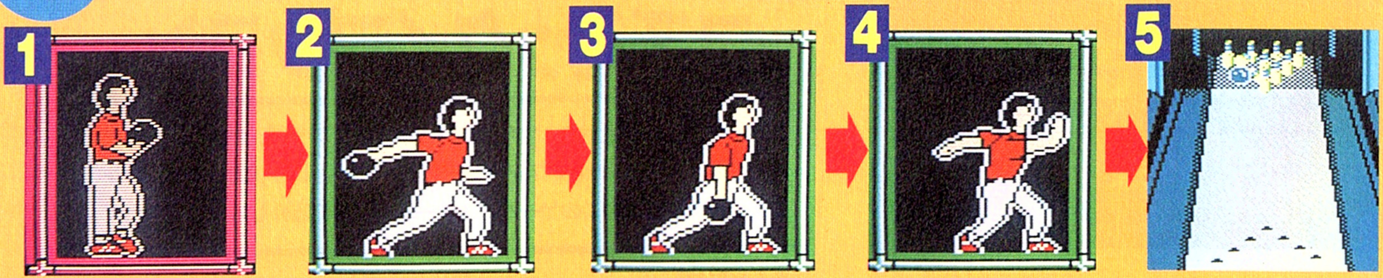
ペアモード

パーティーモード同様、4人まで同時にプレイ可能なんだけど、2人ずつのペアを組んで対戦できるモードだ。こちらも、コンピュータのキャラクターを混じえてもいいが、2対2じゃないとダメ（当り前か）。パーティーモードが単に2対2のルールになったようなもので、それ以外は全く同じ。ただし、コンピュータのキャラクターとはコンビを組むことができない。

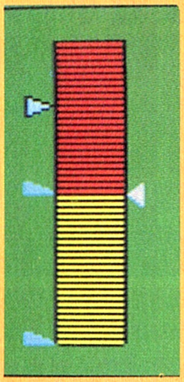
成績は、2人のポイントの合計で1チーム分になるので、がんばらないと友人を失う。



とりあえず、ボールの投げ方はこうなっちょる！



こういったスポーツゲームでは、まず操作系が重要。「ゴーゴーボウリング」では、パワーインジケーター（投球開始からリリースまで）、左右の変化、ボールの投げ出し位置のセレクトができる。パワーインジケーターは、ゴルフゲームによくあるタイプのメーターとほぼ同じもの。ただ、動きが速いので、慣れが要求される。フックとスライスに関しては、各3段階まで強さを変えられる。うーん、早いとこマスターしたい！



◀パワーインジケーターの見方は、そんなに難しくない。腕がバックスイングに入るとメーターが下がり始め、最下段にいく前にボールのパワーを決定。上方の印部分くらいまでゲージが上がった時に投球するだけだ

1 まず、フツーに立ち、前方を見つめます。ボールは手に持ったままで、狙いを定めます。このときに、レーンの左右どの辺から投げ出すのか、またフック、スライス等を決定。

2 バックスイングに入ります。このときには、リリースのタイミングを考えながら、ボールが転がるのを待つだけです。とにかく姿勢をくずさない、これがポイントです。

3 さあ、あともう1秒とたたないうちにボールは地につきます。この後、球はあなたのコントロールした様に転がるハズです。ここまでくるともう操作は終り。

4 ボールが手から離れた状態です。レーン上を転がっていくボールと、パワーインジケーターを見つめながら、どんなコントロールが、どんなボールを産み出すのか、チェック！

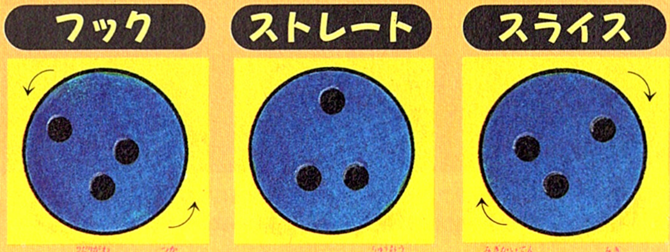
5 フック、スライスの調子によって、転がるボールに変化が加わる。あなたのコントロールしたボールはここでどんな形でピンに当たるでしょうか。フック、スライスのゲージと比較！



▲フックとスライスは、変化調節ゲージによって各3段階まで強弱のコントロールができる。

▼ケケッ！　どうだ、ストライクだぜ。とにかく、必勝パターンがないので、なるべく、自分なりの投球をマスターすることだ。とはいえ、ムキになっても楽しくはないぞ





▲ゲージ左側よりを使って左回転を与える。ボールは左に曲がる

▲ゲージでいえば中央のポイントで投げる直球。まっすぐ転がる

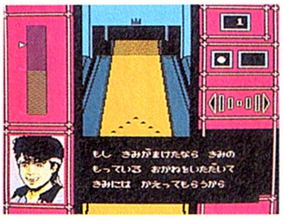
▲右回転により、右カーブをえがく。ゲージ上の右側よりを使用

勝ち残るためには対戦相手をヨーク知ることだっ！

チャレンジモードでは、8人の闇プロボウラーと対戦だ。実はこんなストーリーがある。

「プロ並のボウラーであるキミに、クイーンリツコ達の闇プロボウラーが挑戦してきた。8人全員に勝てれば賞金をあげよう。負ければお金を全部もらうからね。」だって。

無茶なコトをいうんじゃありません！



◀おいはぎみたいな奴らめ。ころっ、といかせる！

1 ひかるけんいち



▲ローラースケートにのったままボールを投げる。口がワルイ。

2 ミスター・フー



▲妙なかけ声を発する外人。投げるスタイルはまるでダンス

3 ジョン・ベンサン



▲パワフルな投げ方を見せてくれる。楽を分けてくれるが…

4 おさだはるお



▲「人生はキビしいのだ」ということを教えてくれる一本足投法のオジサン

5 レオ・タード



▲男性プレイヤーに負けることが、ものすごく嫌いだ

6 さいこうゆき



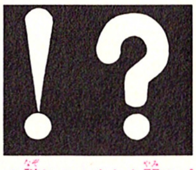
▲なんとなく、知らないうちにウデが上がっていたという女の子

7 みなみのよいこ



▲かわいい。昔はスケバンをやっていたが、今はかわいい女の子♥

8 クイーン・リツコ



▲謎につつまれた闇のプロボウラーのボス格。仲間からも恐れられている

カセット／アスミック／12月発売予定／¥6500（予・税抜き）

COSMIC EPSILON



コズミックイプシロン

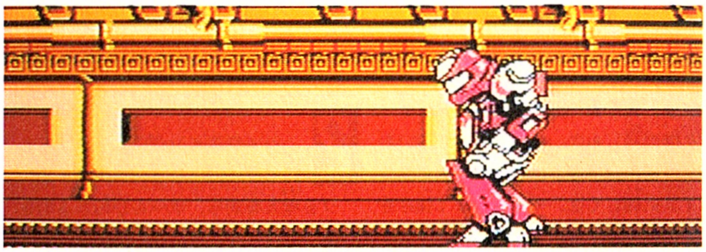
どどーんという迫力で、すんごいシューティングゲームが出ちゃったぞ。その名も「コズミックイプシロン」だぁ…。っという訳で、ファミコン3Dシステム対応のこのゲーム。ステージも含めて紹介しちゃうからね！

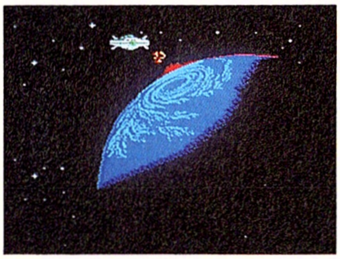
文／AYU♥

アーリアンの侵略から地球を守るんだ

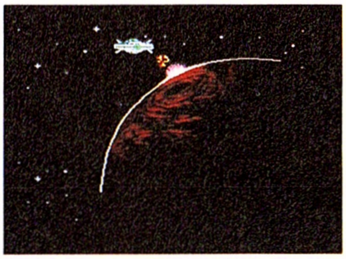
地球から遠く離れた恒星ファラウェイの第三惑星アーリア。ここは重罪人の送り込まれる流刑地だった。ある日罪人達が反乱を起こし、逃走した。彼らはアーリアのありあまる地核エネルギーを利用して惑星自体をロケット化したのだ。しかし彼らは、地核エネルギーが枯渇する前に、新たな拠点を探さねばならなかった。そこで、罪人の統率者ブルズウが見つけたのが地球…。アーリアンは有害なバクテリアを地球とその植民星に撃ち込み、住民を無力化し侵略してしまった。

植民地テクノス星で捕虜となったエルディは、アーリアンの戦闘機を盗み、1人戦うために地球へと帰還した…。



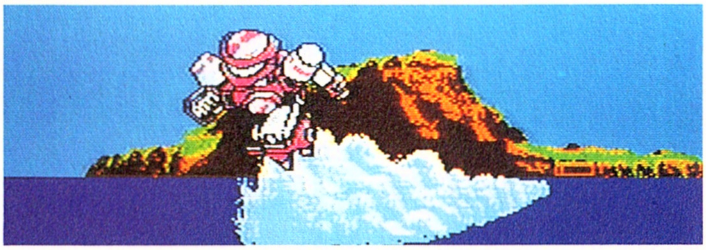


▲重罪人を乗せる惑星アーリア。そこから地球を侵略すべく、1隻の宇宙船が襲来した



▲アーリアンに攻撃された地球。美しく光る青い星は一瞬にして姿を変えてしまった

進めエルディ！平和を取り戻せ!!



究極の3Dシューティングだい!!

だいたいのストーリーは上記のとおり。たった1人の地球人エルディが、プレイヤー自身なんだ。

マイキャラは2種類で、ヒト型のハイパーブラスターと飛行機型のサイバープロテクター。ステージによってチェンジするんだけど、操作や攻撃力は変わらないから、難しく考えないでね。

自機にはそれぞれレーザー砲2台と自動追尾ミサイルが装備してある。Ⓐボタンでミサイル発射。ただし、このミサイルには数の制限があって、初期20発なんだ。コンティニュー時には20発まで補充されるから、最後にドーンと使っちゃおう。

レーザー発射はⒷボタン。通常は、このレーザー砲でガンガン攻撃しようね。またⒷボタンを0.5秒以上押すと画面下のBEAMパワーをチャージできる。満タンになってからボタンを離せば、レーザーの20倍出力のある波動砲が発射されるよ。

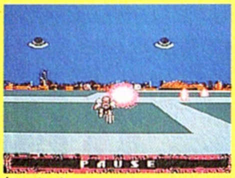
さて、このゲームが〝ファミコン3Dシステム（3Dメガネ）〟に対応できるのは前述したよね。普通の画面でプレイしてても迫力あるけど、3Dモードでプレイした時の臨場感といったら。思わず敵のビームをよけたりして。



◀マイキャラをすべて失うと、ゲームオーバーの文字が。コンティニューはあるんだけど…

レーザーandミサイル

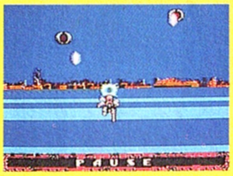
戦うために与えられた武器は、レーザーと自動追尾ミサイル。その時時に応じて、うまく利用してこうね。



◀自動追尾ミサイル。数に限りがあるので節約して使おう



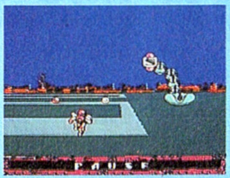
▶通常は、このレーザーを使って敵を倒そう。無制限だから心強いね



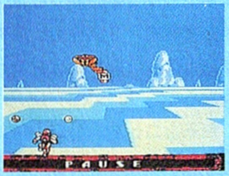
◀出力がレーザーの20倍もある波動砲。ボスキャラを狙う時使おう

取得アイテム

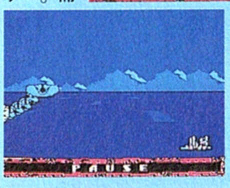
蛇のような輸送機、サガホーンドを倒すとアイテムカプセルが現れる。自機を降下させて拾いに行こう。



◀一定時間無敵になる。これを取ったらひたすら進もうね



▶ミサイルを10発分補給してくれるアイテム。必ずキープしていこう

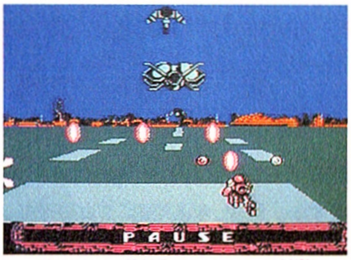


◀とってもありがたい1UPアイテム。ここの敵はなかなか手強い

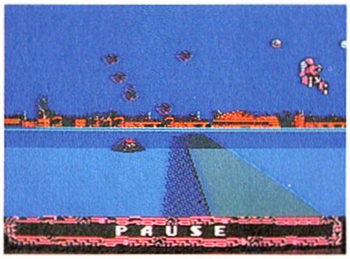
変化に富んだSTAGE 5までを一挙に大公開だっ!!

STAGE1・地球

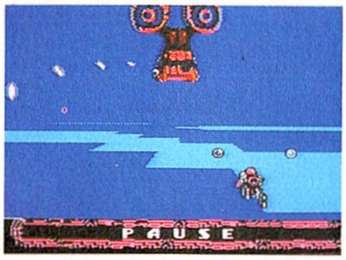
武器を手に入れまず最初に戦う場所は地球。海の上からスタートだ。敵は次々と出現するぞ。地上から攻撃をかけてくるブルーのバルバダムは、低空飛行して撃とう。一定時間無敵になるⓈを持ったサガホーンドも出る。火山弾を抜けると、1面のボス、〝ズガイヘッド〟が登場だ。



▲1面の中ボス的存在。ミサイルで攻撃しよう。後ろから来る敵は早いうちに倒しちゃお



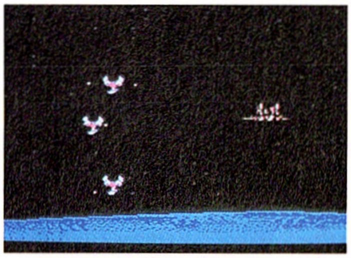
▲大きな岩を吹き出す火山弾。もちろん当ったらアウト。上の左右どちらかに逃げよう



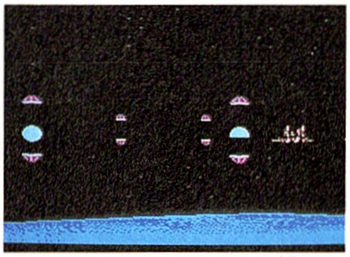
▲ボス〝ズガイヘッド〟の登場。相手の波うつ弾に注意しながら正面から攻撃だ！

STAGE2・宇宙Ⅰ

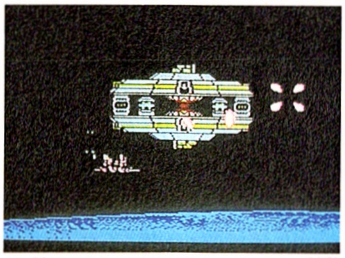
1面をクリアしたら、大気圏脱出だ。2面では暗黒の宇宙が広がるぞ。とにかく、四方から出てくる敵を次々と倒していこう。途中、デフスナイプの置いていく三角形のミサイル吸着板は、撃っても全て吸い込まれてしまうので、速く動いてかわしていこう。ボスの〝カイヤコア〟は砲台を集中攻撃だ。



▲このステージの敵は、編隊を組んで攻撃をしてくる事が多いので注意。自機は飛行機型



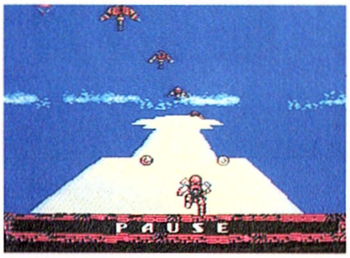
▲途中、ブンブンとやってくる。一瞬ビビるが、右はじで通り過ぎるのをまっていよう



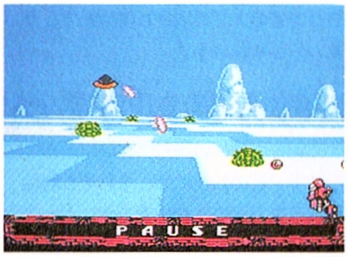
▲2面のボスキャラ〝カイヤコア〟だ。攻撃しようとシェルを開いたら砲台めがけて撃て

STAGE3・惑星Ⅰ

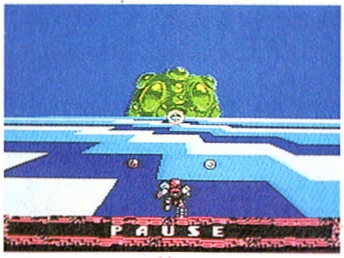
〝カイヤコア〟を倒しワープした後大気圏突入シーンに入り、3面の舞台惑星アクエリアスに到着だ。眼下に見える白い部分は雲。スピードも速くなって、なかなか大変なのだ。雲海をクリアすると下に降りてきて氷の世界へ。目の形をした敵はミサイルで攻撃。最後に登場する〝ゼライム〟を倒せばクリア。



▲惑星アクエリアスの雲の上。左上に浮いている三角形の物体が、ミサイル吸着板だ！



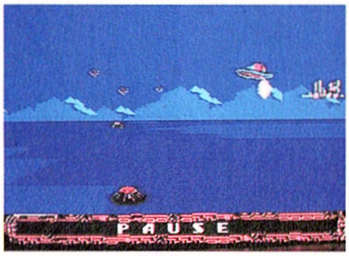
▲空の次は氷の世界。ここはミサイルで攻撃していこう。多く使ってもアイテムで補充ね



▲〝ゼライム〟が3面のボスだ。プルプルと動いているが手強いぞ。体全体が弱点(？)だ

STAGE4・海中

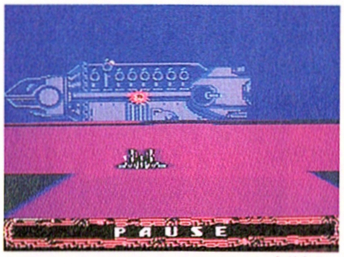
4面は、惑星アクエリアスの海中だ。海の中というだけあって、じめじめした感じだね。ここではアイテムが2つ、ミサイル補充のⓂと、1UPのⓍが手に入るから見のがさないように。1面のような火山弾が群れてたりして進むのに一苦労するけどスピードも少し遅くなるからま、何とかなるでしょ。



▲アクエリアスの海中。ここにも、1面で登場した火山群がある。敵の攻撃をよけながらね



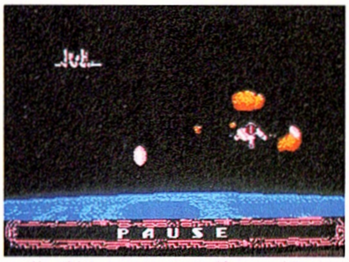
▲4面で取得できるアイテムの1つ。Ⓜはミサイル、Ⓧは1UPだ。必ずとろうね



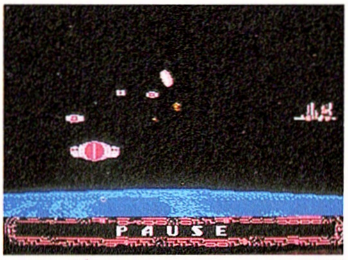
▲ステージ4のボス〝ギラマンサ〟。中心部から飛ばしてくる弾に注意しながら攻撃だ

STAGE5・宇宙Ⅱ

再び宇宙空間に戻る5面。惑星アクエリアスとテクノスの中間になるんだ。ここでは、いやっという程いん石が飛んで来る。攻撃に集中しすぎると、すぐにやられちゃうよ。ボスの〝ブラコ〟は弾が当りにくいから波動砲を有効に。最終的には8面をクリアするとエンディングだけど…まぁ頑張ってね！



▲再び宇宙。ここではいん石がくせ者。ラスト近くまでひっきりなしに飛んでくるんだ



▲ピンク色をしたバルダム。ヒラヒラと帯空時間が長く、一度に弾をたくさん出してくる



▲5面のボス〝ブラコ〟。なかなか弾は当らないが、波動砲などを使って攻撃しよう



カセット／ケイ・アミューズメントリース／8月下旬発売予定／¥5900(税抜き)

KOUSHIEN

甲子園

えー、また野球ゲームが出んのー。もー、いーじゃん。ほぉ、汗と涙の"高校野球"なんですか。何か、今までの"プロ野球モノ"と違うトコあんですかぁ？　えっ、あるの。とっても、高校野球らしいって？　へぇ……。

文 北枕獲

めざせ、真紅の大優勝旗!!

とゆーワケで、このゲームの舞台は夏の甲子園なのだ。プロ野球とは、ひと味もふた味もちがう、熱闘が繰り広げられるのだぞ！

それにしてもさ、このゲームって、やっぱり燃えるんだよね。どーしても、地元の高校に肩入れしちゃうのさ。なんせ、去年の甲子園大会の出場校がモデルになってるでしょ。埼玉県代表は"わうら市立"だもんね。去年の夏は、メいっぱい盛り上がったもんなぁ…。また、あーゆーことがあればいいけど。

閑話休題。とにかく、このゲームには、高校野球っぽい演出が随所にあって楽しませてくれるんだよね。詳しいことはあとで触れるけど、なにしろファミコン初の"高校野球ゲーム"だ。あの熱い闘いが、私たちのテレビのブラウン管の上で再現されるなんて、うれしーじゃないか！



◀オープニングがまた、しみじみと青春していてよろしいのだ



◀甲子園といえば、プラカードガールだよねえ、うんうん



▶テーマ曲も、それっぽくて、うれしくなってしまうぞ



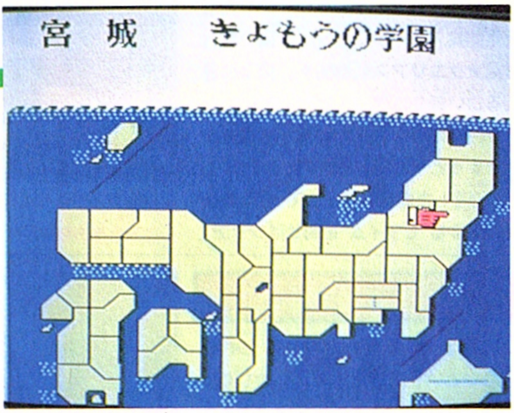
▶とゆーワケで、モード選択は、プラカードで行うのだ

全国から49の代表校が参加するのだ!!

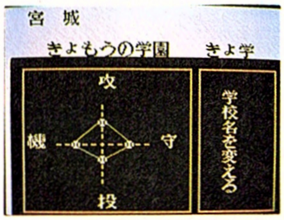
さて、ここで問題です!!　現在、日本国には、全部でいくつの都道府県があるのでしょうか？　どう、分かったかな!?　そう、北は北海道から南は沖縄県まで、47都道府県だよね。この47都道府県の代表49校（北海道と東京は2校だね）が参加して行われるトーナメント…勝ち抜き戦が、夏の高校野球大会なんだ。

さて、この49校には、それぞれ特徴があって、どの高校を選ぶかによって攻め方・守り方が変わってくるんだよね。ま、詳しいことは、次のページを見てもらうことにしてと。とにかく、49校から1校を選んだら、甲子園大会の始まりだ。そうそう、学校の名前が変更できるのもうれしーよね。母校の名前にするもよし、地元の高校名にするもよし、志望校の名前にしたっていいだろう。これをやると、すっごく感情移入ができるから、メチャ盛り上がるぜい！

ついでに、全学校名を実在のモノにしちゃえば、さらにリアルに楽しめますです、はい。



▲甲子園に参加するのは、全国49地区の代表校だ。出身校、地元校、有名校などなど、好きな高校で遊べるってワケだ

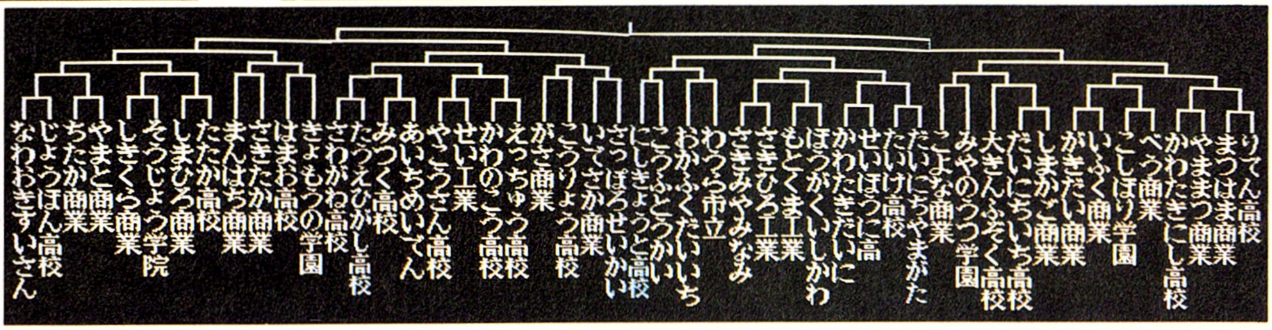


▶各校は4つのパラメータで表現される



▶校名は、自由に変えられるからね

さ、あとはプレイボール…の前に、もう少し。ここで問題です!!　49チームが参加するトーナメントの、試合総数は何試合でしょうか？　正解は48試合。全試合観戦は、ちっとキツいね。でも、ご安心。ちゃんと結果だけを表示するモードもある。見たい試合だけ見ればいいんだ。よかった、よかった。



▶これがトーナメント表。優勝するためには、6連勝（シード校は5勝ね）しなきゃいけない。この、1敗もできないトーナメントのシビアさが、ドラマティックな高校野球を生むのだ。

各校の戦力を、分析してしまおう!!

それじゃ、ここで、各参加校の戦力分析をやってしまおう。なんと！ 全49校のデータを、すべて公開してしまうのだぞっ!!

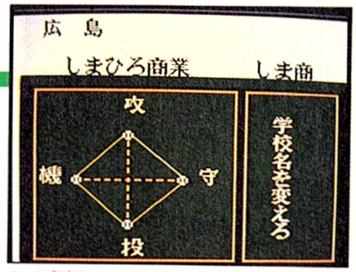
このゲームには、〝戦力分析〟ってゆーモードがあるんだ。それを選択すれば、各校の戦力データは分かるんだけどね、実は。でもさ、49校、全部を確認するなんて、なかなかタイヘンなことでしょ。そこで、だ。各校の戦力データを、表にまとめたんだよ。選択する高校を決めるとき、あるいは、対戦する相手チームの戦力を知りたいとき、なんかに活用しておくれ。

さて、このゲームでは、各チームのデータは〝攻〟〝守〟〝投〟〝機〟、4つのパラメータで表されているんだよね。〝攻〟は攻撃力でしょ。〝守〟は守備力ね。それから、〝投〟は投手力で、〝機〟は機動力ってワケだ。それぞれの説明はいらないよね？ で、それが5段階で評価されてるんだ。戦力分析モードを選んだ場合、この評価が線グラフで表示されるってワケさ。NHKが去年の高校野球放送でやってた、「監督のチーム評価」と同じかたちだね。

この〝四角形〟が、大きくて、正方形に近いほど、強いチームってことになる…、はずなんだけどね。一発勝負の高校野球だからねぇ…。なかなか評価通りには勝てましぇ～ん。優勝候補が初戦で消えるなんてこと、実際にもよくあるでしょ。それに、戦力分析ではあまり強くなくても、トーナメントを勝ち進むにしたがって強くなっていく…なんて、まるでRPGのよーなチームもあるらしいしね。結局のところは、〝プレイヤーのウデ〟ってことですかね。

ま、相手チームのタイプが分かれば、こっちの対策も立てやすいってもんさね。そう、どのポイントが高いかで、タイプ別に分けることも可能だ。攻撃力タイプ、守備力タイプ、投手力タイプ、機動力タイプ、これらの複合タイプ（2つが高ポイント）やバランスタイプ（4つとも高ポイント、あるいは4つとも低ポイントでバランスが取れてる場合もあるな…）などが考えられるよね。自チームのタイプも考慮しなきゃいけないだろーけど、相手チームのタイプに合わせて戦略を立てられれば、ゆーことなしだ。

てなワケで、下の表を参考に、がんばって甲子園を勝ち抜いてくれ！

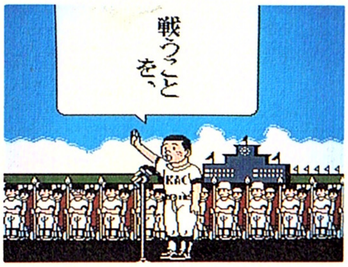


▲最強の〝しまひろ商業〟。なんだけど、負けるときは、カンタンに負けちゃう

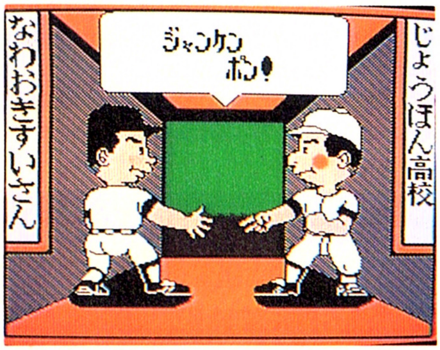
各代表校　戦力分析表

都道府県	高校名	攻	守	投	機
北北海道	かわたきにし高校	4	3	3	3
南北海道	さっぽろせいかい	3	3	3	3
青森	さきひろ工業	4	3	3	3
秋田	じょうほん高校	3	3	3	4
岩手	たたか高校	3	3	2	4
山形	だいにちやまがた	4	3	3	2
宮城	りょうとう学園	3	3	2	3
福島	ほうがくいしかわ	3	3	3	2
群馬	さきたか商業	2	4	3	3
栃木	みやのうつ学園	3	3	4	4
茨城	そうじょう学院	4	4	3	3
埼玉	わうら市立	3	3	3	4
西東京	こしほり学園	4	3	4	2
東東京	だいにちいち高校	3	3	3	4
千葉	こうりょう高校	4	4	3	2
神奈川	せいほうに高校	4	4	3	2
新潟	えっちゅう高校	2	3	3	3
長野	たうえひがし高校	4	3	4	4
山梨	こうふとうかい	3	3	3	2
静岡	まつはま商業	3	5	3	5
石川	さわがね高校	3	2	4	3
富山	やまと商業	3	3	3	4
岐阜	がきだい商業	4	4	5	4
愛知	あいちめいでん	4	3	4	2
福井	いふく商業	3	5	4	4
滋賀	まんはち商業	4	3	2	3
京都	にしきょうと高校	4	3	4	5
大阪	大きんふぞく高校	4	4	4	2
奈良	りてん高校	3	2	3	2
和歌山	やこうさん高校	2	3	4	3
三重	せい工業	3	5	3	3
兵庫	かわたきだいに	4	2	5	2
鳥取	こよな商業	2	3	3	3
岡山	しきくら商業	2	5	2	3
島根	かわのこう高校	5	3	4	3
広島	しまひろ商業	5	5	5	5
山口	べう商業	2	5	2	2
香川	いでさか商業	2	4	3	4
愛媛	やままつ商業	2	3	3	4
徳島	たいけ高校	4	5	5	5
高知	ちたか商業	4	4	5	3
福岡	おかふくだいいち	5	3	4	2
佐賀	がさ商業	3	4	3	4
長崎	はまお高校	2	3	3	3
熊本	もとくま工業	3	3	3	3
大分	みつく高校	3	4	5	3
宮崎	さきみやみなみ	2	4	2	4
鹿児島	しまかご商業	3	3	3	4
沖縄	なわおきすいさん	3	4	4	3

これぞ、高校野球! 感動の演出だっ!!



▲高校野球といえば選手宣誓。予備抽選で1番を引いた学校が…なんて、知ってるか



▲先攻後攻を決めるのは、"じゃんけんぽん"だ。もちろん、好きなのを出せるぞ

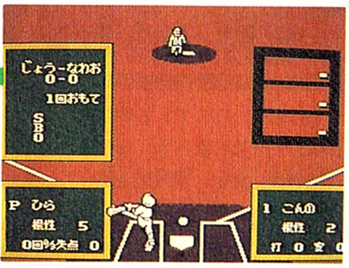
このゲームは、高校野球だ。つまり、イベントも、とっても高校野球しているのだ。

開会式の選手宣誓から始まって、先攻後攻決めるのはジャンケンポンでしょ。バッターボックスに入る前に、ヘルメットをとって一礼するでしょ(もちろん、スポーツ刈りだ。ハゲがチャームポイントだね)。デッドボールを与えたピッチャーも帽子をとってあやまるし、とーぜん乱闘なんてあるワケがないよね。1塁へのヘッドスライディングもあるし、勝てばホームベース上に整列してスコアボードを望み、負ければ甲子園の土を集めて…、なんて、それっぽい演出が目白押しなんだ。そうそう、スコアボードに打数とか、安打とか出るんだけど、ここに犠打があるなんて、高校野球だいなぁ。高校野球において、犠打の重要性はゆーまでもないよね。

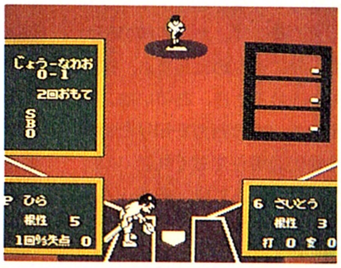
てなワケで、ここでは"高校野球"名場面集を、お贈りしたいと思います。こーゆーシーンを見ると、去年の甲子園の感動がよみがえってくるのだ。浦和市立高等学校…えらいっ!!(しつこいと、お思いでしょーが、おそらく2度とないことだもんね。絶叫しちゃうもんね!! 浦和市立、えらいっっっ!!

そーいえば、キザの赤松氏は、市高のサッカーのライバル、浦和南の出身だっていってたなぁ。歳は1つちがいだから、もしかしたら大宮サッカー場のスタンドで会ったことがあるかもしれないなぁ。うーむ、それにしてもローカルな話題ではあるな…。おぉっと、ゴメンよ、話がだいぶそれちまったぜい)

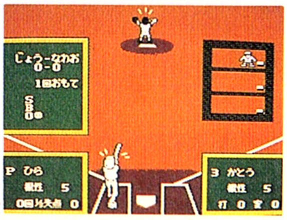
とにかく、"汗と涙の高校野球"を、"筋書のないドラマ"を、"果てしない夢"を、"青春のかがやき"を(あぁぁぁ、書いてて恥ずかしくなってきた…)、見事に再現しているのだよ、このゲームは!!



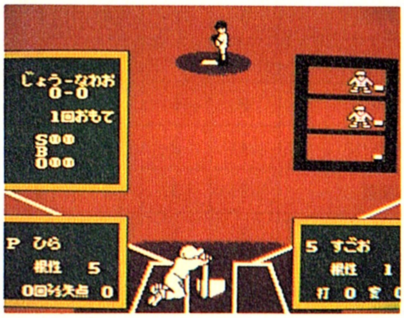
▲マウンド上を、よく見て下さいね。背広を着たハゲのおっさんがいるでしょ。そ、始球式なんだよ



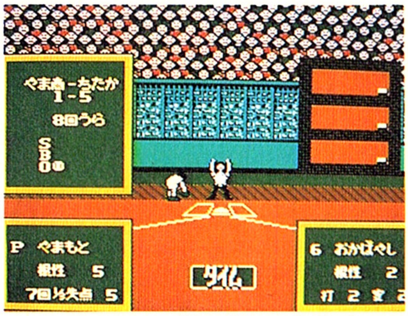
◀高校野球は、礼儀正しくなくてはいけないのだ



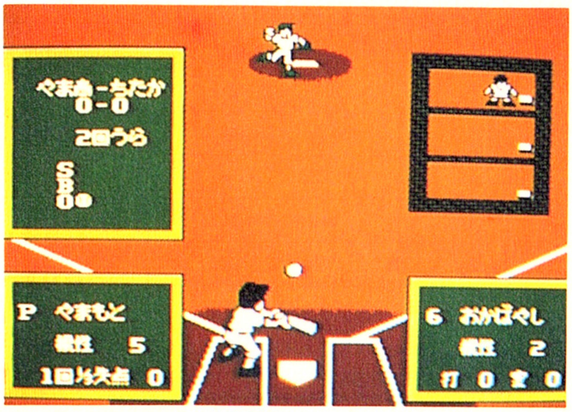
▶バックに声をかける投手、気合いを入れる打者!



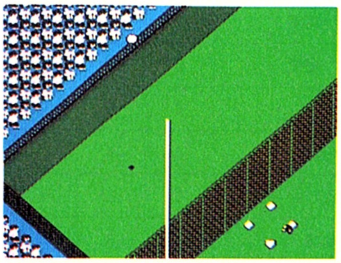
▲チャンスに三振して、くずおれる打者…。うーん、こーこーやきゅー!!



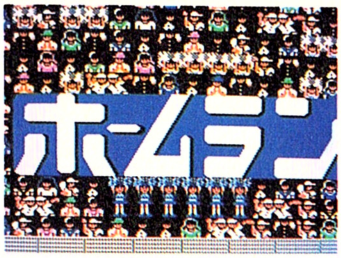
▲タイムをかければ、選手の交代や、守備位置の変更ができる。誰でも、投手になれるんだよ



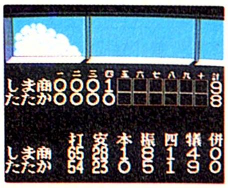
▲高校野球におけるバントの重要性は、プロ野球の比ではない。どんなバントでも、確実にできるように練習しておこう



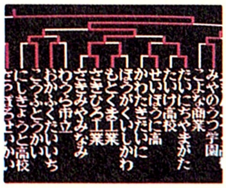
▶スタンドに注目。ワイシャツとセーラー服ばっかり



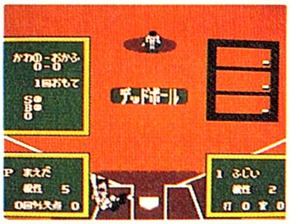
▶大喜びする、アルプススタンドの応援団の皆さんです



▶スコアボード。犠打ってのが、ぽいね



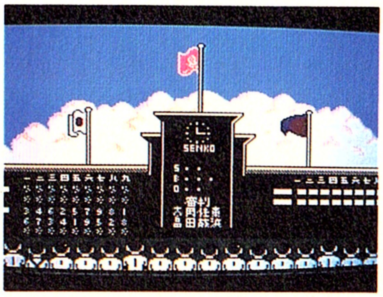
▶勝つと、白い線が赤く変わるのだ



▲デッドボールを与えると、投手はちゃんと帽子を取って一礼する。乱闘なんてありっこないのだよ



▲甲子園では、おなじみのシーンだね。でも、見たくない!!



▲これも、おなじみの場面だ。甲子園のダイヤモンドで校歌を歌う…、感動的なシーンだよね、うるうる

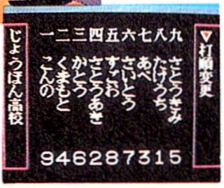
プレイボールのサイレンだっ!!

じゃ、実際のプレイだ。試合前にやることは、ジャンケンと先発メンバーの決定だ。高校野球の場合、ベンチ入りできるのは15人だよね。さて、ここでこのゲームの特色の1つ。なんと、ベンチ入りの15人、だれもがピッチャーになれるんだよ。もちろん、ピッチャー向きの選手はいるワケだけど、ここらへんも高校野球っぽいよね。

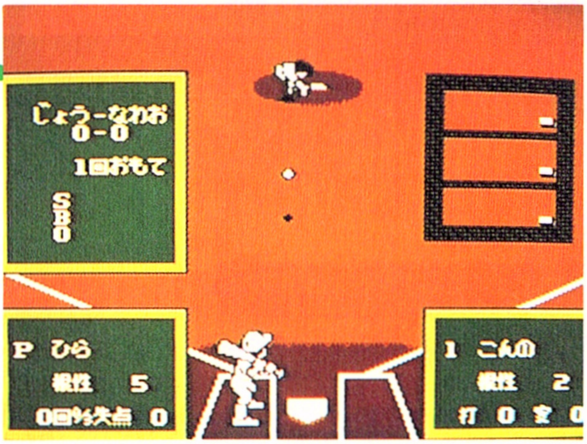
そして、試合開始だ。このゲームの特徴を見ていくことにしよう。



◀最初にやることは、先攻後攻を決める"じゃんけんぽん"だ

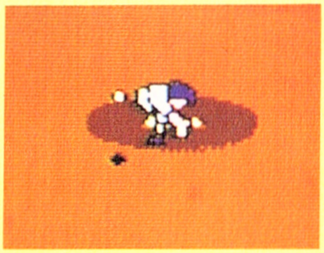


▶そして、先発メンバーを決める。文字通り、自由に変えられるんだ



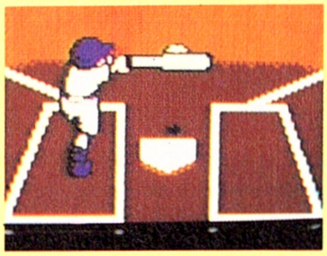
◀甲子園球場にサイレンが響き渡り、いよいよプレイボールだ。画面表示についての説明は、いらないよね。それにしても、"根性"ってゆーパラメータは、とっても高校野球らしいよね

投球



基本操作はファミスタと一緒だから、とまどうことはないだろう。変化球の投げ方もファミスタと同じだしね。しかし、ここでも高校野球らしい特色があるんだ。ファミスタなんかだと、✚ボタンの上でフォークが投げられたよね。ところが、このゲームでは、ただのスローボールなんだ。つまり、落ちる球がないのね。これは投球を組み立てる上で、注意しなきゃいけないね。

ヒッティング

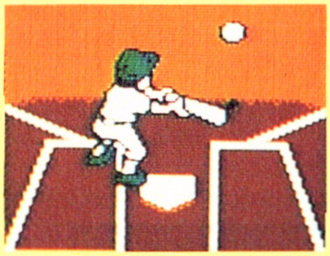


ボールのインパクトの瞬間、✚ボタンを操作することによって、打ち方を変えられるんだ。

上でアッパースイング、下でダウンスイングになる。

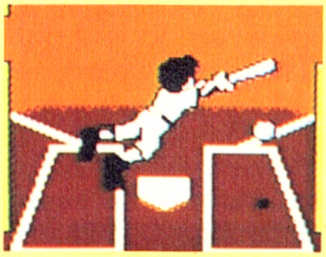
また、左で引っ張るし、右で流すことができる（これは、右バッターの場合ね。左バッターは逆だよ）んだ。バッターや状況によって使い分けられるよーになりたいね。

セーフティ&送りバント



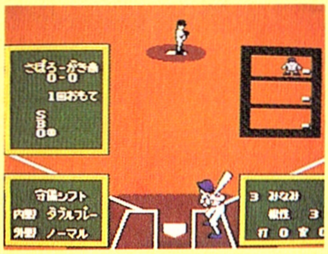
バントには2種類ある。まずはスイング途中でAボタンを放す方法。これは確実性は低いが、野手は前進守備をしない。Bボタンを押すと最初からバントの構えになる。確実にバントできるけど、野手は前進守備をする。Aはセーフティバント、Bは送りバントと考えればいい。どっちも確実にできるよーになろうね。バントの上手下手が勝敗を分けることもあるんだぞ。

スクイズバント



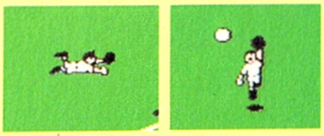
ランナー3塁のとき、Bボタンを押すと、自動的にスクイズになる。つまり、ピッチャーの投球と同時に、ランナーがスタートを切るんだ。ピッチャーにウエストされたらどーするか？　だいじょーぶ、右バッターなら✚ボタン右とBボタン、左バッターなら✚ボタン左とBボタンで、飛びつきスクイズができるんだ。スクイズもよく使うから、飛びつきの練習をしとくんだよ!

シフト



守備シフトがあるのもうれしいよね。内野がノーマル、ダブルプレイ（中間守備）、バックホーム（前進守備）、バントシフトの4種類、外野がノーマル、前進、後退の3種類だ。プレイ中は、COMちゃんが自動的にシフトの変更をしてるんだけど、いつでもベストの選択をしているとは限らないし、セオリーとは違ったシフトをしきたいときもあるもんね。積極的に利用しよう。

ファインプレイ



最近の野球ゲームにファインプレイはつきものだよね。もちろん、このゲームにもありますよ。

まずは、✚ボタン左右とAまたはBボタンで、横っ飛びのダイビングキャッチでしょ。

✚ボタン上とAまたはBボタンで、ジャンプキャッチだ。

さらに、✚ボタン下とAまたはBボタンで、前にもダイビングができるんだぜ。

つまり、あきらめずにボール追いかけよーってことだよね。あきらめたら、ファインプレイなんて生まれないぞ!

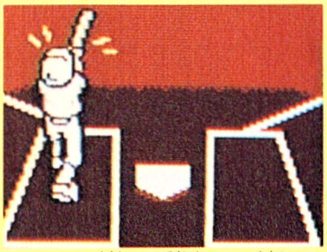
根性



ピッチャーやバッターの名前の下に根性ポイントが表示されてるでしょ。これも、高校野球っぽいよね。

で、根性が何に影響するかとゆーと、度胸っていえばいーのかなぁ…。

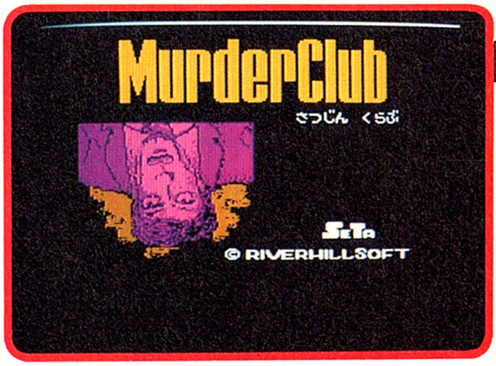
たとえば、2死満塁のとき。ポイントが高いバッターは、はりきって、実力以上の力を発揮したりする。ところが、ポイントの低いバッターはあがっちゃって、実力を発揮できない…なんてことになっちゃうワケだ。ほんと、高校野球っぽい設定だよね。



▲チャンス到来! 根性のある野手は、気合いを入れて、実力以上の力を出す



▲ピンチ!! 根性のない投手は、青息吐息…。冷汗かきながら、肩で息してんの



殺人倶楽部

パソコン版では名作と呼ばれているJ.B.ハロルドシリーズ。このミステリーアドベンチャーはその中の一作だ。推理小説顔負けのこの本格派殺人事件の捜査に、キミもチャレンジしてみてはいかがかな？

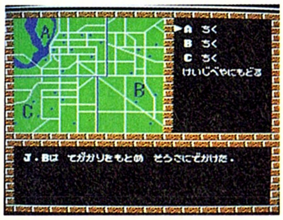
文／忍者根本

徐々に姿の見えてくる"殺人倶楽部"…その秘密を解き明かせ！

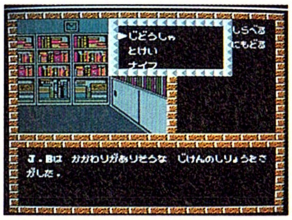
グラフィック、シナリオは、ともに優れていて、どことなく大人っぽい雰囲気を持っている。ストーリーが練りに練られていて、事件の真相にたどりつくまでにはなが〜い過程をへねばならない。このストーリーの進行は、複雑にからみあう人物関係から生まれるもので、本格的な人間臭いドラマを体験させてくれる。

渋〜い、アダルトアドベンチャーゲーム（と言ってもHなゲームじゃないよ）なんだなぁ。

好きなときに移動が可能なうえ、セーブする度に、聞き込み、取り調べなど各項目ごとの捜査状況を採点してくれる。ゲーム進行がスムーズに！



◀行動範囲は情報を得ることでどんどん広がる



◀捜査に出る前に資料室に寄っておこう

本格ミステリーアドベンチャーだぜ！

主人公J.B.ハロルドが"ビルロビンズ殺人事件"を解明するために情報を集め、証拠品をそろえ、容疑者聞き込みを行う。そう、ミステリーアドベンチャーゲームなのだ、こいつは。J.B.は、署内、A地区、B地区、C地区の4カ所をいったりきたりして謎を解いていく。それぞれのエリアには枝分かれ式に数ヵ所ずつの訪れるべき物件がある。各地で聞き込みを進めていくうちに、ある団体の話を聞くようになる。それが「殺人倶楽部」なのだ。この組織の実体を解き明かし、今回の事件との結びつきをつきつめていくうちに、事件の重要な部分が見えてくる。ビルとはどんな関係があったのか…。



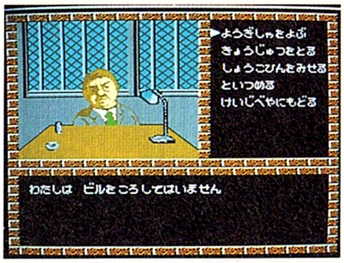
情報を集めて行動範囲拡大！

最初から移動可能な場所は少ない。聞きこみを行っていくうちに新たな場所名が話に上がると、そこに移動できるようになる。こうした情報による行動範囲の拡大作業でゲームは進行するのだ。各地で関係者たちに会い、調査することができるのは、本人のこと、関係者のこと、そしてその他のこと。その他というのはアリバイ、気づいたことに関して聞けるが、人物によってはここに重要な選択肢が現れることがある。コマンドをすべて試していると意外な人物から思わぬ情報をキャッチできる。

情報収集を進めていくうちに関係者の証言食い違いなどが出てくる。そこで初めて家宅捜査の許可をもらうことができるのだ。証拠品を見つけ出し、容疑者を逮捕するのはその後のことになる。ともあれ、30人以上もの人物に会わねばならなく、1人あたり約40もの情報をくれる。整理しないと混乱！

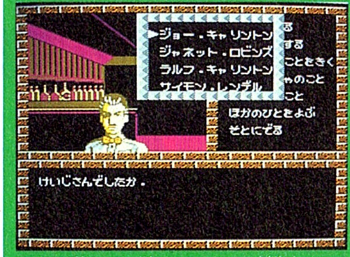


▲証拠品を見つけたら鑑識に持っていこう。ここでは物品を詳しく分析してくれる。事件の解決には不可欠だ



▲捜査が中盤を越えると、あやしい者を逮捕して、署内で取り調べを行うことができる。最終的に10人以上も取り調べることに

関係者



▲最終的には30人ほどに増える関係者。くまなく情報をチェックしていくのだ

アリバイ



▲各関係者のアリバイをとっていくと、ときどき証言の食い違いが生じる

本人について



▲各関係者本人のことを聞くのも重要。人物間のつきあいなどがつかめる

気付いたこと



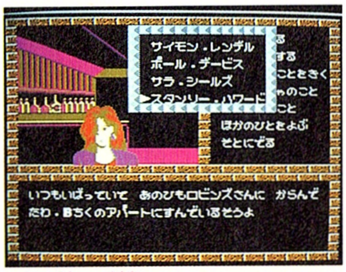
▲みんなが重要なことを教えてくれる便利なコマンドだ。忘れずに聞きたい

登場人物をよーく理解し、きちんと整理しよう！

登場人物の多さと、各コメントの量こそ、ゲームを進めていくうえで最も苦労させられる要素だ。きちんと図表やメモを作っておかないと偽証があったりしてもわからないんだ。

さて右の表は、殺されたビルロビンズを中心にした重要人物チェック表だ。家族や知人など、そして女性関係も頭においておきたいポイントだ。

こう見てみるとビルを良く思っていなかった人物が多いことに気づく。さらに本人自体あやしく思える者も多い。こんなクセのある人たちが30人以上もいるのだから、事件の解決にかかる苦労は並大低ではない。ヘタな推理小説より人物関係はよく練られている。



▲人と人との関係は、できるだけつかんでおきたい。友人関係、敵対関係などを知ってないとツライ

トニーホルディング

HHカンパニー社長。あまり周囲に好かれているタイプではない。会社の経営が堅実でない、HHカンパニーは危ないといった話が多い。事件の日以来元気を失っているトニーだが、何か密接した関係があるのだろうか？

エドワードロビンズ

ビルロビンズの父であり、ロビンズ商会の会長である。強い男だ、とか非情な奴だとの意見が多く、ビルが死んでも涙ひとつ見せなかったという証言もとれる。ビル自身も、この父エドワードを憎んでいたようだ。

ジムマクベイン

資産家である彼は、映画館ガスライトシアターのオーナーをやっている。エドワードやサイモンとは古くからの友人であり、事件の夜もサイモンと酒を飲んでいた。が、同夜、妙な地域で彼を見かけたものがいる。

サイモンレンデル

ロビンズ家の主治医である彼はエドワードやビルのことをよく知っている。また友人の娘であるスージーマクナリーを引きとって、自分の病院で看護婦の職まで与えている。あまり彼のことを悪くいう人はいないのだが…。

殺されたビルロビンズ

今回の事件で殺された当人。ロビンズ商会の社長であった彼に関しては当然最も多くのコメントがとれる。やり手だった、利益のために他人を犠牲にする、といったことの他に派手な女性関係の方も有名だったらしい。

スタンリーハワード

小説家。彼に関するウワサはほとんど悪い話ばかり。ウソツキだとか、いばるとか、アヤシイなど。事件の夜も、ビルにいいがかりをつけていたとのこと。また最近彼は金回りが良いらしい、という人がいる。

女性関係

シェリーマクドナルド 秘書

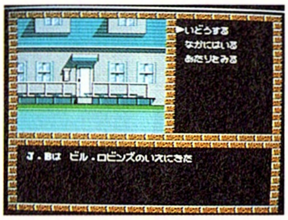
ジャネットロビンズ ビルと結婚

スージーマクナリー 愛人

人物を家族、会社、団体などでとらえればラクラク！

会社や所属団体なども、捜査を進めるうちにいくつか名前が上がってくる。ロビンズ家、ホルディング家、ジャネットの実家であるキャリントン家の名も話に出る。ビルロビンズが社長を務めていたロビンズ商会、HHカンパニー等に関しては会社のやり方、状態などが気になる。何せ、登場人物が異様に多いので団体としてとらえたい。そうすれば、人脈も読めてくるし、何かあやしい物が見えてきたり…。

証言や情報を得るのも、団体(家族…)そのものと、それぞれの構成員全員について聞くことで、より関連づけのきく調査ができるだろう。



◀ビルの家、エドワードの家などは家宅捜査も可

HHカンパニー

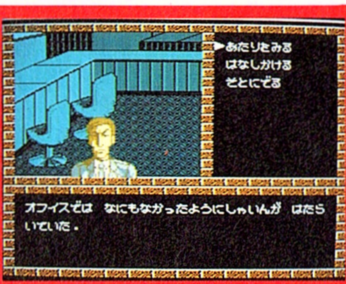
社長トニーホルディングの経営する化粧品会社。ホルディング家には、ロビンズ家よりケイトロビンズがマイクホルディングのもとに嫁いでいる。トニーの"会社の業積は良い"という言葉とはうらはらに、"あの会社は今、極めて危ない"とのウワサを聞く。



▲大きなポスターが貼ってあるHHカンパニー。業積をチェックしようとすると…

ロビンズ商会

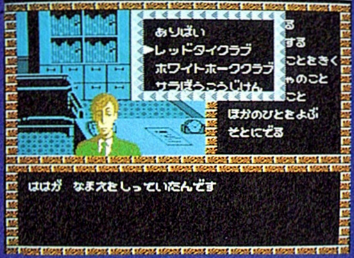
ビルロビンズが社長を務めていた会社。A地区にあり、ここで会長のエドワードロビンズに会える。"ビルは会社のためには非情なこともしてきた"という人がいる。エドワードに関しても同様なウワサを耳にする。ビル、エドワードの2人は仕事上で対立していた、との証言アリ。



▲ビルの経営していた会社で、エドワードからたっぷり話を聞いておこう

レッドタイクラブ

関係者の証言を集めていくうちにうきぼりになってくる団体。直接その団体を訪れるというワケじゃないのだが、怪しげな証言もチラホラ。どうやら、過去に存在した、小人数の集まりだったらしい。このクラブの正体が見えてくるに従って、捜査は大ヅメに…。



▲いつしか名前があがるようになったレッドタイクラブ。その正体は？

Wizardry®

コミック版・ウィザードリィ

■石垣環・作/ベニー松山・協力

第1巻・邂逅編 定価880円(税抜き)



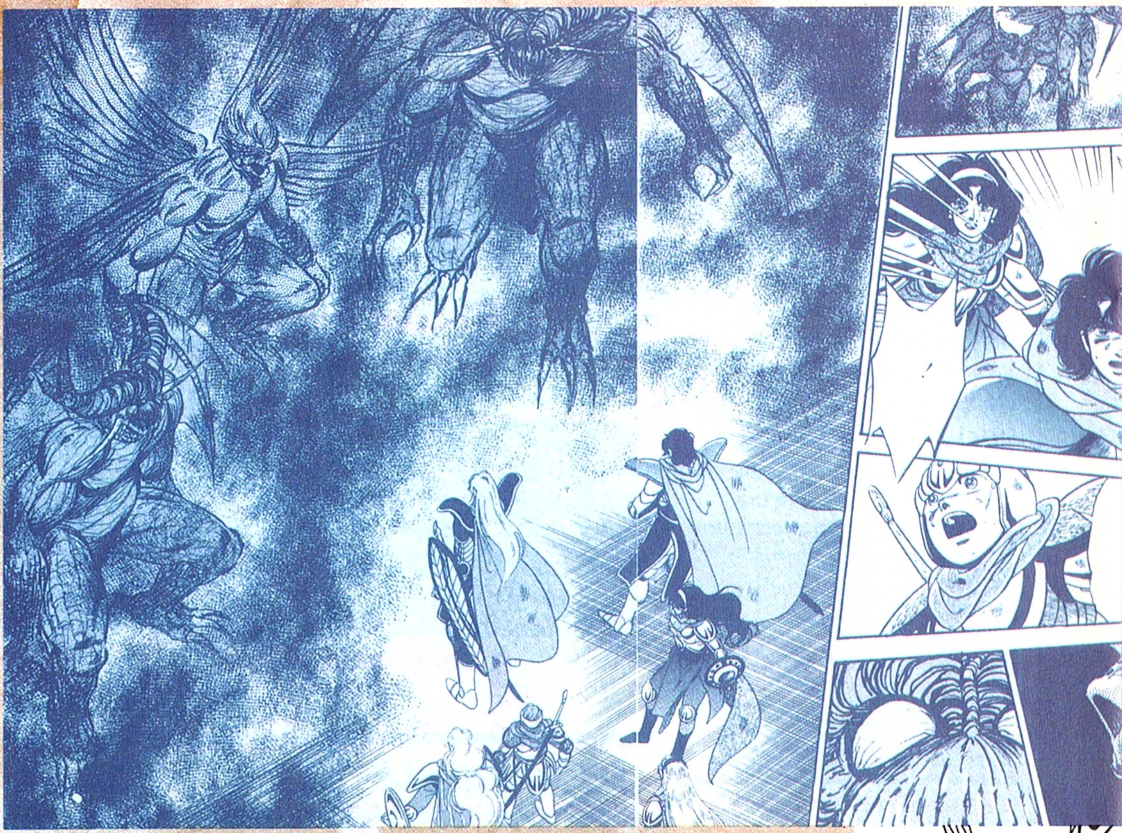
第2巻・死闘編 定価880円(税抜き)



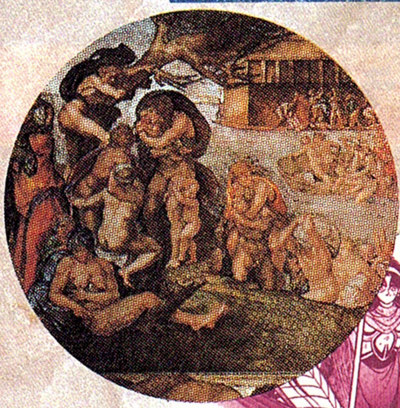
第3巻・黎明編 定価900円(税込み)



最終章へ……

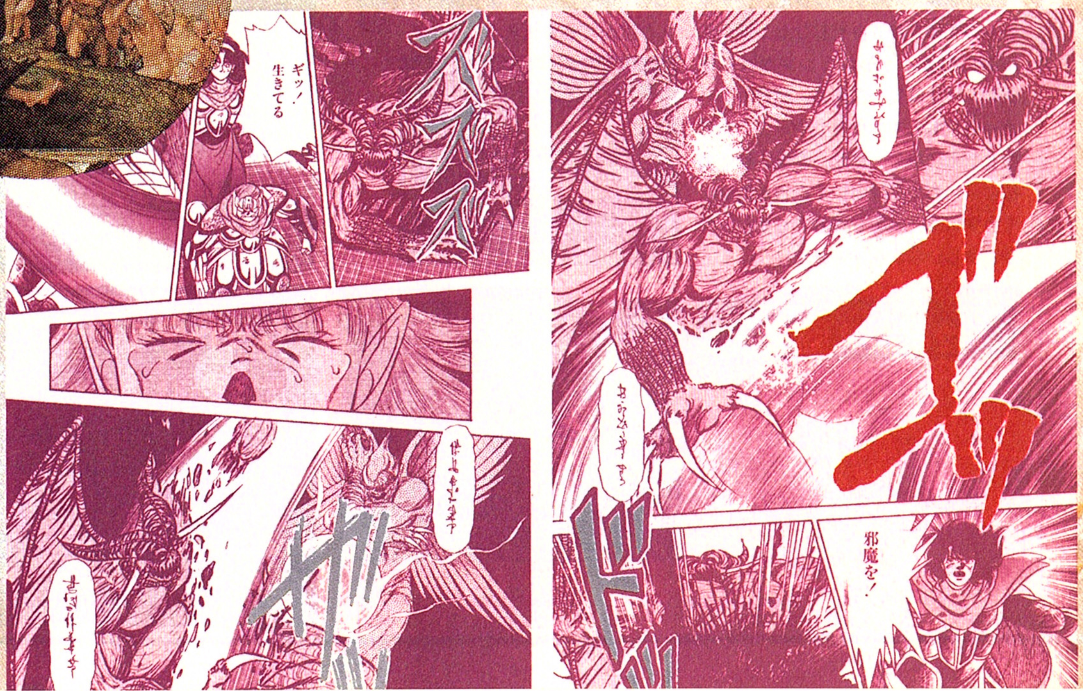






本日発売

魔導士ワードナの正体は？狂王トレボーとの関係は？そして魔除けとは一体何であったのか？迷宮のすべての謎がここに明かされる！すべてのウィザードリィ・マニアを興奮の渦に巻き込んだウィザードリィ・全3巻ここに完結。



第3巻・特別付録

ベニー松山の魔法大全もあるよ！




私はもうリリスじゃないの！エリスなのよ
私は私！私の「感覚」はエリスの「感覚」なの！
エリス！
マイルフィック グレーターデーモン！
……って
あ、あの…リリス姉ちゃんを殺した
いけない！
あの呪文は
早く！
私達が本来の姿に戻るためにも！
爆炎！
変異！

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

E-Nin
E-Nin
E-Nin

G-Nin
G-Nin
G-Nin

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

山口組でも、中国共産党だって、自由民主党にいたっても、今は若返りが叫ばれる御時世のようであります。「若いほうがいい」――と山口組と中国共産党と自由民主党のみんながウィザードリィをやって気づいたかどうかは知らないけれど、どうなんでしょう? 関係ないか? まあいいや。本題に入る。

L-100 線画支持派がじつは多いのだ

●私も線画が大好きです。シンプルでさー、モンスター以外は全部白黒ってのも味がある。前1回、面画の方見たことなかったので面画に切りかえて6Fへいってみたことがある。そしてずっこけた。な、なんだ、あれはー!? はっきりいってぐちゃぐちゃじゃないか! カベがどーなってんのかまるでわからん。ですぐさまリセットを押し、また線画に戻したのであった…。

今、面画の方ばっかりでしてる人、一度線画でやってみよー! 慣れてくりゃ、ぜったいこっちの方がいいと思うようになりますよ。

(京都府・岩崎プル)

㊟誰か白黒テレビで面画をやってみてほしい。

J-101 ウィズIIに――。3つの疑問

●1.中立の水晶を持ったパーティが6階で全滅した場合、どーやったら連中を救出できるのか?(リセット技は考えないでネ)

2.誰かLION OF HELLを見た人はいませんか?(アスキーの攻略本には名前があった)

3.L'KBRETHは、一体どーやったら倒せるのか?(私はこれが一番知りたい!)

ところでターボファイルIIにはデータ専用ROMを使用することでカートリッジに新データが送り込める機能が付いているとか…。するとワードナの魔除けがウィズIIに持ちこめる…なんてことにはならないのかな?(まあ、魔除けはムリでもウィズIでバタフライナイフぐらいは…)

(福岡市・山口工垂)

㊟ムフフ、この答は誰かのハガキによって導びかれようぞ。


▲岐阜県・大谷円秋が美術の授業で作った粘土製グレーターデーモン!!

V-102 気持ち悪いから近づくなよ!?

●このまえ久しぶりにウィザードリィIをやったら、なんと9階で友好的なマイルフィックに会いました。本当ですよ。ある意味でとてもこわい。

(愛知県・恥頭巾)

㊟本当にこわい。

A-103 ある日図書館で見た一冊の運命

●ウチの学校(某国立中学校)の図書館にはペニー松山氏の"隣り合わせの…"が置いてある。裏表紙の内側にはってある貸し出し表を見ると、まだ誰も借りてなかった…。なんかカワイソウだから(持ってるにもかかわらず)借りようと思ったけど、図書館へいったの久しぶりで本の借り方を忘れたからやめた。

(栃木県・山田祐巧)

㊟著者近影にヒゲを描いたりするヤツいるんだよな。

♨★◎ ✖▶●…⬆
/突然ですが、プレゼントのお知らせです。京都府の岩崎プル様、おめでとう!! あなたは当コーナーの(のべ)100人目の採用投稿者ですので、ささやかですが、ロバート・ウッドヘッド氏のサイン入り色紙と、読売巨人軍の中畑清選手のサイン色紙と、忍者根本作詞・作曲・歌唱の「魔界のブルース」オリジナルカセットをセットでお送りします。皆さん、これからも投稿をお待ちしております。

H-104 連れられて逝っちゃったの

●ついこの前、魔法使いに"赤いくつ"をそうびさせといたらロストした。多分外人さんに連れてかれたんだと思う

(東京都・デンデン)

㊟哀しみのS・P…。



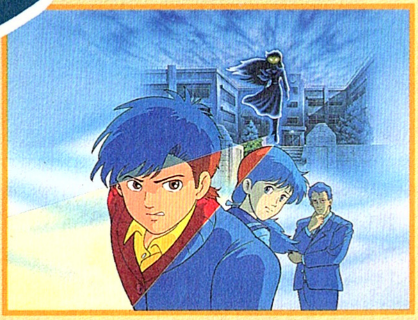
▲大阪府・あきやままりん



▲埼玉県・竹間悦子

Wizardry

AVG・RPG おたすけQ&A



ファミコン探偵倶楽部 PART II

6月も、もうなかば。日本各地、梅雨入りした地方もしてない地方もあるとは思いますがみなさんいかがお過ごしでしょうか？「雨の日は外で遊ぶわけにもいかないしやっぱりファミコンさ」っていうヒト、プレイ中にどーしても先に進めなくてイライラしたら必勝本。天の助けのQ&Aが手をさしのべてさしあげます。
今回は前回に引き続き「ファミコン探偵倶楽部PART II」とカルチャーブレーンの「スーパーチャイニーズ2」。それぞれ読者のみなさんから寄せられた質問をもとにQ&A形式でお答えします。



スーパーチャイニーズ2



ファミコン探偵倶楽部PART.II Q&A

さらにミステリアスになって登場したファミコン探偵倶楽部。うしろに立つ少女とはいったいだれか？　この前編では、事件の概要が解明され、容疑者らしき人間がここかしこに見え隠れするのだ。

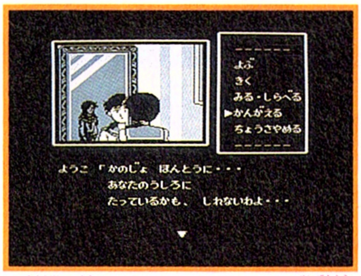
■任天堂■前編発売中　後編6月21日発売
■各¥2600(税込み)

Q あけみと会った後、駒田先生と会ったのですが

A ここで"あさかわしのぶ"の存在がわかるんだ

丑美津高校の校内にある大鏡の前で、あけみと会って話をすると、洋子はやはり学校内で一週間ほど前からうしろの少女のことを聞き回っていたという。そして、そのうしろの少女が洋子(？)かもしれないというような意味シンなこともあけみにいっていたようだ。

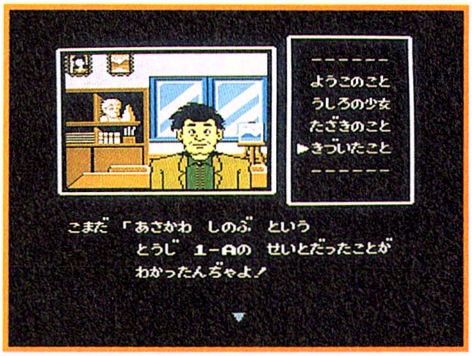
職員会議が終わった後、美術室の駒田先生に会いにいく。ここでまず聞き出すことは用務員の田崎のことだ。さすがに駒田先生はこの学校の古株だけあって良く知っている。旧校舎の壁のこともちゃんと聞いておくように。それから、もう一度洋子の生徒手帳を見せて、うしろの少女の話を聞きにきたのが洋子であることも確認しておこう。さて、ここでもっとも重要な情報は「きづいたこと」コマンドで聞き出せる。これで駒田先生は次の証言をする「そうそう、失踪した女生徒を調べてみると、あさかわしのぶという当時1－Aの生徒だったことがわかったんじゃよ」。あさかわしのぶ、彼女は事件と深いかかわりをもっている。



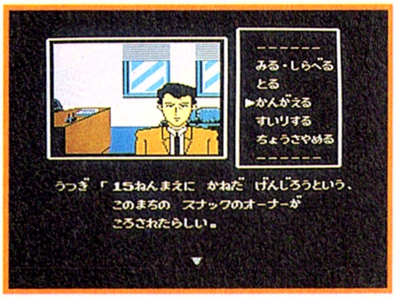
▲大鏡の前にあけみがいる。ここで、生前洋子があけみに「彼女、本当にあなたの後ろに立っているかも…」と意味シンなことをいった



▶駒田先生とはチャイムが鳴って職員会議が終わると会うことができる。田崎のことも聞いてみよう



▶ここで駒田先生は失踪した女生徒が当時1－Aのあさかわしのぶという生徒であるということを証言してくれる



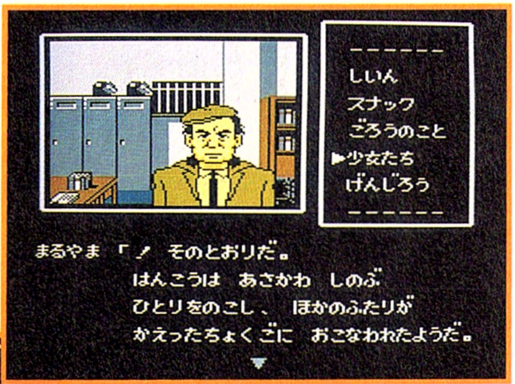
▲空木探偵事務所へ戻って推理をしてみよう。ここで空木からも有力な情報を得ることができる

Q 洋子の家へいったけどここには何があるの？

A 母親から洋子のカバンを見つけてもらうんだ

洋子の家へ行く前に一度事務所へ戻らないといけない。ここで空木が警察から依頼された事件と、本件とが15年前の事件をきっかけとして奇妙に結びついていることがわかるはずだ。詳しいことは、警察署へ行って丸山刑事に聞いてみるといい。すると15年前に起きた殺人事件にあさかわしのぶが巻き込まれたらしいこと、そしてうしろに立つ少女の幽霊というのがどうもあさかわしのぶではないかという推理ができるようになる。この空木と丸山刑事の話から、事件の概要がわかってきて、捜査も新しい段階へと突入するわけだ。

▶警察へいって丸山刑事から15年前の金田事件について聞こう





▲洋子の母親とのシーンでは母親が洋子の部屋からカバンを持ってきてくれる。このカバンの中に何が!?



◀カバンの中を調べるとノートがあるハズだ。そして、そのノートには金田事件の記事がビッシリと…!?

そこでまず行くのが洋子の家。母親がでてきて応対してくれる。ここで何かきづいたことはないかと尋ねると、母親は「私、何かてがかりになるようなものがないか洋子の部屋を見てきます」という。そして部屋から洋子のカバンを持ってきて調べて見てくれというはずだ。その中を調べると中からノートが。そしてノートの中には金田事件の記事がびっしりはりつけてあった。

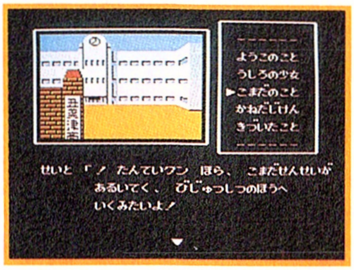
Q 美術室にいた駒田先生はいったいどこにいるの

A 美術部の生徒の絵を褒めて上げよう

洋子の母親から話を聞き終わり再び丑美津高校で聞き込みをしていると生徒から、30歳くらいの目つきの悪い男が出て行ったという証言を得る。駒田先生なら知っているかも、ということで美術室へ行くと、駒田先生の姿が見当らない。が、よくみるとそこに美術部の生徒と思われる女の子が絵を描いている。話しかけてみると「今、絵をかいているんだから話しかけないで」と突っけんどん。しかたがないので、再び校門前へ戻って生徒と話をして時間をつぶし美術室へ行ってみる。なんてしていると、美術室の生徒が立っているシーンにぶつかるはずだ。すかさず、「すばらしい絵じゃないか」って褒めて上げるのだ。すると話に乗ってくる。駒田先生について聞くと、学校のどこかにいらっしゃると思うよ、という証言を得て校門へ戻ると生徒が「探偵くん、駒田先生が歩いて美術室のほうへ行くみたいだよ」と教えてくれる。そして生徒から新事実が語られる。



▶美術室にいる生徒の絵をほめてあげると駒田先生の話をしてくれるのだ



▶そして、正門前へ移動してそこにいる生徒と話をすると、駒田先生が歩いて美術室のほうへいく、と教えてくれる



▶ここでふたたび駒田先生に、これまでのことについて聞いてみよう。駒田先生はよき相談相手になってくれるから

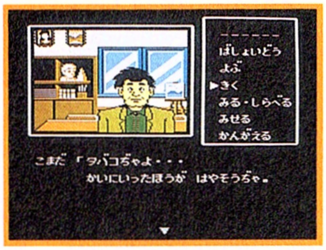


▲第１発見者葉山について駒田先生に聞く



▶正門前で生徒と話していると、「うしろの少女を最初に見たっていう人を知っている」という証言が聞けるゾ





▶ただ彼女から証言を得るには駒田先生が邪魔なのだ！
◀駒田先生に葉山先生を呼んでもらって話を聞くんだ。これで事件が展開していく

Q 生物の葉山先生は事件とどんな関係があるの？

A 葉山先生はうしろの少女の第１発見者なのだ！

生徒が語った新事実とは、うしろの少女を最初に見たのは生物の葉山先生だというわさが校内にあるということであった。このことについて、事実関係を駒田先生に確かめてみる。すると彼女はこの学校の卒業生であるということを思い出してくれる。そして「彼女ならほかのことも知っているかもしれん」といって葉山先生を呼んできてくれる。さっそく葉山先生に金田事件などについて聞くが、目新しいことは何も話してくれない。が、あるきっかけでやはり彼女が第１発見者であることを証言してくれる。そして15年前に見たうしろの少女はやはりあさかわしのぶであること、その話を洋子にもしたこと、さらに田崎が洋子といい争っていたことなどがわかるのだ。

Q 用務員の田崎にはどう尋問すればいいの？

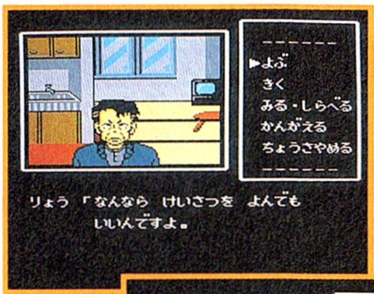
A ちょっとおどしをかけてみよう

用務員の田崎と会って、「よぶ」コマンドを使うと「なんなら警察を呼んでもいいんですか」というおどし文句をいうことができる。そしてアリバイを聞くんだけれど、なかなかこいつはしぶとい。そこへあけみが出現して、「洋子が殺された晩、あの河原で挙動不審な初老の男性が目撃されていたの。ちょうど田崎さんくらいの…」という証言をする。どうも田崎の立場はよくない。さらに校門であけみは「この間、見慣れない男が学校へきたわ」という。どうも、学校周辺に怪しい男がうろついているようだ。ここで一度職員室をのぞいておこう。洋子の担任の日比野先生に会えるはずだから。しかし、まだ気がどうてんしていて証言を聞くことはできない。が、校長の浦部先生に会うことができるぞ。

さて、ここで空木事務所に戻って推理をしてみるといい。すると空木から電話があって金田事件に容疑者がもう１人いたことが判明するのだ。



▶葉山先生の話によると、田崎と洋子がいい争っていたという



◀田崎を調べていると、ますますあやしくなってくる。「よぶ」で警察を呼ぶとおどしをかけてみる



▶彼は校長の浦部先生。田崎と校長との間には関係がありそうだ

スーパーチャイニーズ2 ドラゴンキッド

Q&A

カセット

■カルチャーブレーン
■発売中■¥5900(税抜き)



2人でワイワイ遊ぶもよし、1人でジックリ遊ぶもよし、多彩なアクションモードとRPG仕立てのストーリーがミックスされた、新しい感覚のカンフーACGの登場だ。ポイントをおさえてスムーズにクリアしようぜ!

Q 最も効率の良い武器や道具の揃え方を教えて!

A データを参考にしながら目標額を決めて戦おう

このゲームは基本的にはRPGなわけだから、パワーアップさせる武器や道具はお店で徐々に買い揃えていくのが正攻法だ。先の町へいけばいくほどイイモノが手に入るんだけど、そこで問題なのは「値段」だよね。いい品物はそれなりに金額がはるから、町にたどり着いたところですぐに欲しい物が全部買えるとは限らない。効率よく揃えるんだったら、事前に値段をチェックしておかなくちゃ。ここに出ているデータを参考に、目標額を決めて敵を倒し、要領よく買い物しようね。

ハイネンの町まち



最初に天福老師からもらったお金は160銭。白帯以外の武器はいっぺんに揃えられるね。あとは、周辺のザコと少し戦って、道具もひととおり買っておこう。



武器屋

こうらのたて	50
しろおび	20
てつのつめパンチ	30
がんばりパンチ	80
いらない	



道具屋

あんまん	10
ダッシュスケボー	20
とりもちのフダ	20
ちからのまもり	15
いらない	

マンプクの町まち



ここでは、連射弾が新たに登場する。道具関係は、トンデモコプターがあるけど、まだそんなにいろんなとこにいけないから不要だ。あんまんは常に満タンに!



武器屋

こうらのたて	50
しろおび	20
がんばりパンチ	80
れんしゃだん	200
いらない	



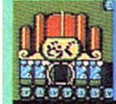
道具屋

あんまん	10
トンデモコプター	15
おだてのフダ	85
みえーるめがね	70
いらない	

トンチン関かん

この町には、道具屋しかないんだ。だけど、強力なメガトンパンチが売ってるぞ。ダッシュスケボーは、戦いたくない敵から逃れるよ。





道具屋

あんまん	10
ダッシュスケボー	20
おだてのフダ	85
めがとんパンチ	120
いらない	

ウケイの村むら

ここで売っているファイヤーパンチは、500銭とかなり高い。いっぱいお金をためてからいかないと買えないね。そして道具屋には、体力回復に最高の肉まんが売ってるぞ。





武器屋

くろおび	50
めがとんパンチ	120
ふあいやーパンチ	500
れんしゃだん	200
いらない	



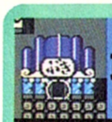
道具屋

あんまん	10
ダッシュスケボー	20
にくまん	100
みえーるめがね	70
いらない	

ヨウカン

せっかくここまできても、あんまり新しい物が売ってなくて残念でした。でもこのあとは超怒雷との対戦を控えてるから、準備を万全に整えてね。





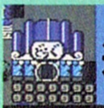
武器屋Ⓐ

こうらのたて	50
しろおび	20
てつのつめパンチ	30
がんばりパンチ	80
いらない	



武器屋Ⓑ

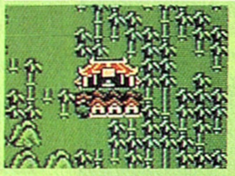
くろおび	50
ふあいやーパンチ	500
れんしゃだん	200
ぶーめだん	800
いらない	



道具屋

あんまん	10
ダッシュスケボー	20
トンデモコプター	15
みえーるめがね	70
いらない	

ショウリン

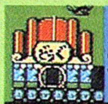


強力便利アイテム・ブーメ弾が売ってるのが、ここショウリン。それに生きかえり薬も売ってるから、2Pのときは買い揃えておこう。



武器屋

しょうりんのおび	100
てつのつめパンチ	30
れんしゃだん	200
ぶーめだん	800
いらない	



道具屋

あんまん	10
トンデモコプター	15
いきかえりやく	100
ひけしのフダ	580
いらない	

シャチの町まち



冒険の旅もいよいよ大詰めに迫ってきた。店がある町は、ここが最後だぞ。必要な物を買ったあとは、行動拠点として利用するようにしよう。



武器屋

れっかのたて	250
しょうりんのおび	100
ぶーめだん	800
かなしばりだん	1000
いらない	



道具屋

あんまん	10
でんち	30
トンデモコプター	15
まほうのめがね	1050
いらない	

リンリンランランの村には最強パンチの修行の場が!

最強の装備は、店で買えないものもある。そのひとつの最強パンチは、リンリンランランの町で修行すれば手に入るぞ。特訓の成果をみせてくれ。





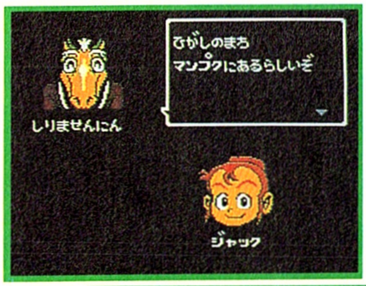
剛健道場に入門して最強のパンチを修得しよう。140秒以内に、岩を砕いて宝を手に入れてから、ゴールまでひた走るのだ!

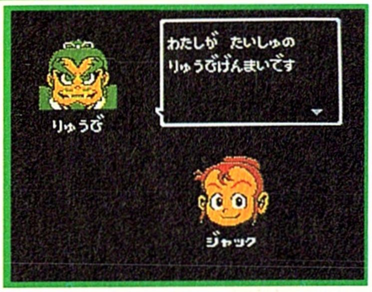
Q 最初のギヤマンの鈴はどうやって手に入れるの？

A マンプクの町でニセモノの大守を倒すんだ！

本来はグルメの里としておいしいものがたくさんあるマンプクの町。なのに、どういうわけか大守の劉備玄米が、食べ物を独り占めにしてるから、みんな腹をすかしてるんだ。実は、この大守はニセモノなのだ。本当の大守は、牢屋の中に閉じ込められてるらしい。うっかりダマされたジャックも牢屋に入れられちゃうってわけだ。でも、ご安心あれ。牢屋にいる人から情報を聞いて、外のチュー美人の館で闘志のお守りというアイテムを手に入れれば、ニセモノの大守を倒せるぞ。これがないと、ヒューマンチューの肉まん変化攻撃にあったときに、すぐにもとに戻れなくなっちゃうからね。

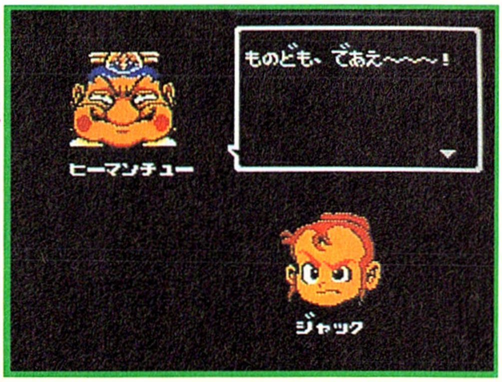
戦闘は4部構成。先に部下たちが現れて、そいつらを倒しきると、ヒューマンチューと対戦だ。ヤツを倒すと、ギヤマンの鈴が手に入るぞ。





▲尻馬仙人の情報でギヤマンの鈴のありかが…

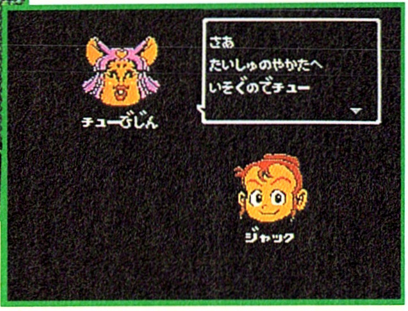
▶あれ、この人キバがはえている。ヘンだぞ！



▶こいつが大守のニセモノ・ヒューマンチューだ。最初に部下たちと対戦し、そのあと本人と戦うんだ



▲まずい、ワナにはまってしまったぞ。ここから抜け出して、闘志のお守りを手に入れなければっ！



◀チュー美人とにらめっこをして、闘志のお守りをもらったら、大守の館へ急いで戻ろう。ニセモノを倒すのだ！

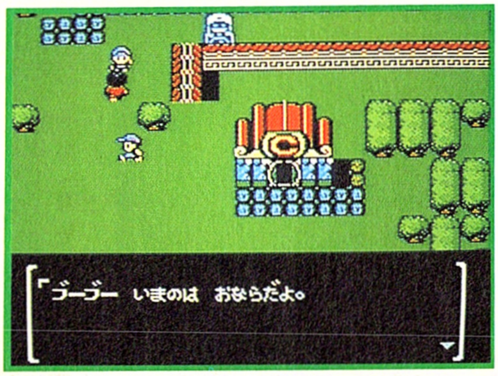


▲8方向に弾を飛ばしてくるぞ。まず3匹のぬらひょんを倒してから、攻撃しにいこう！

Q トンチン関の人たちの会話がわけわかんないよ〜

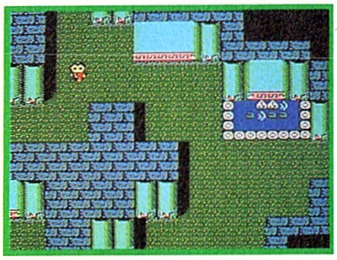
A 還魂丹を手に入れて町の中の泉へ投げ込もう！

ここの人たちは、けっしてもとからアホなわけじゃないのだ。妖鬼姫という悪い妖怪の光線を浴びて、一時的にアホになっちゃったんだよ。これを直すには、お助けキャラの月虎仮面を捜し出して情報を聞いて、南の洞窟へいくんだ。そして鏡の盾を手に入れて、妖鬼姫のいる水蓮城へ。ここの戦闘はコマンド方式だ。妖鬼姫は、ジャックたちをアホにするために妖怪光線や石化攻撃を浴びせてくるけど、鏡の盾があれば大丈夫。妖鬼姫を倒すと、還魂丹なるアイテムが手に入る。それを町の中にある泉へ投げ込むと、人々のアホが直るんだ。お礼に、ギヤマンの鈴もくれるしね。



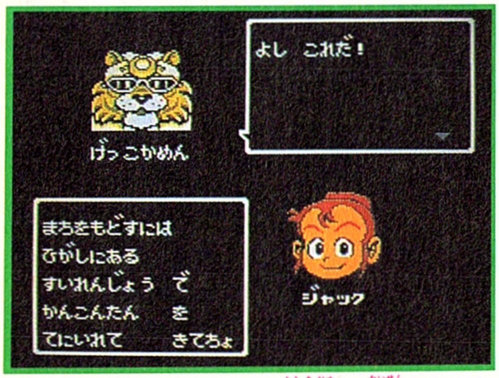
◀ここの人たちは妖鬼姫の魔力でアホにされている。呪いを解いてやらないと一生アホのままかもしれない



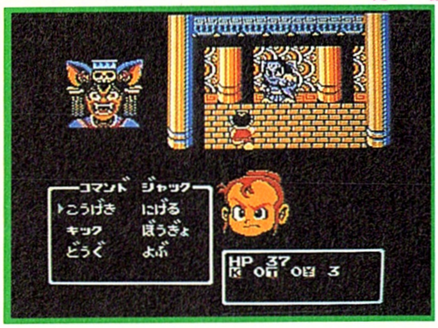


▲南の洞窟へいって、妖精から鏡の盾を預かってくる

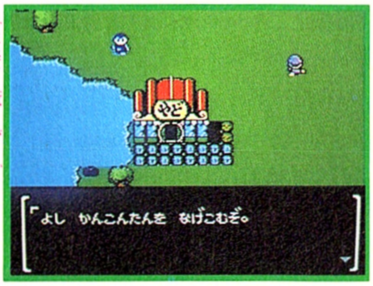
◀水蓮城の内部は、ちょっとしたダンジョンになっているんだ



▲月虎仮面の館にいくと、情報版で情報を聞かせてくれるぞ。何度も挑戦してちょ



▶妖鬼姫との対戦は、コマンド方式だ。石化攻撃されても鏡の盾があれば大丈夫。ひたすら根性で打ち倒そう！

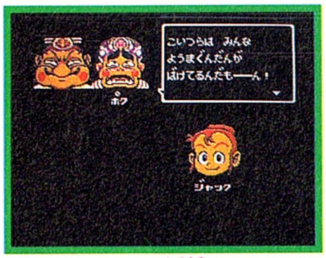


▶還魂丹を泉に投げ入れれば、アホはすっかり直ってしまう。お礼にギヤマンの鈴も手に入るぞ！

Q ボク珍殿下を助け出すところまできたんだけど

A ここで早くも大ボス・超怒雷と対戦するのだ！

　ということは、ウケイの村で魔封じの札を手に入れてるんだね。じゃあ、次は北東に位置するヨウカンに行こう。ここは首都だけあって、内部はかなり広く近代的だ。北のほうへ進んでいくと、行方不明になっていたボク珍殿下に巡りあえる。彼の話によると、どうやらここにいるヤツらは妖魔軍団の者どもらしいんだ。すかさず戦って倒すと……、ゴミ箱が地下道の入り口になっているじゃないか！　中には、お助けの犬猿の仲の霊猿道士と霊犬道士がいて、話すと仲直りするんだ。そして合体ドラゴン拳を教えてもらい、いざ超怒雷との対決へ。直前にはG帝4頭という幹部連中が行く手を阻んでるぞ。心してかかれっ！



▲こんなところに、始皇帝といっしょにさらわれたボク珍殿下が。彼の話だと、ここにいるヤツらは、妖魔軍団が人間に化けてるらしいぞ。なんとかしなくちゃ

こいつらがG帝4頭だっ!!

　超怒雷の直属の部下、その名もG帝4頭！　こいつらを倒さない限り、超怒雷と対戦することはできないぞ。確実にツブしていこう。



豪猛羅……バットを振って攻撃する。
体力・125 攻撃・20



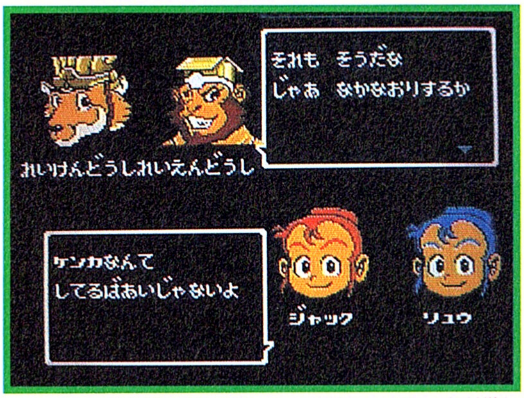
Dr.仙鬼……分身の術を使うぞ！
体力・100 攻撃・18



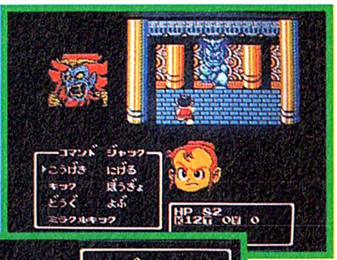
魔空仙……多彩な攻撃をしてくる。
体力・90 攻撃・20



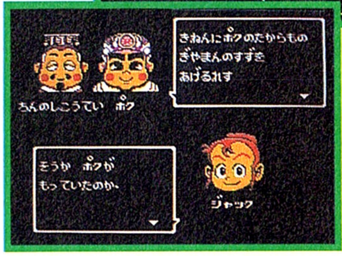
死念怪……2匹で連携攻撃してくる。
体力・150 攻撃・15



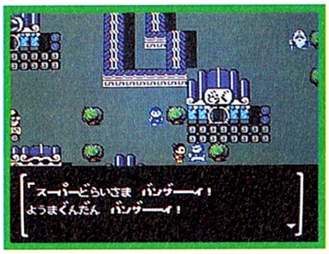
▲ゴミ箱は、地下道への入り口だった。地下にはお助けの霊猿道士と霊犬道士がいて、彼らを仲直りさせると、お礼に合体ドラゴン拳の修行をさせてくれるぞ。アスレチック競技にチャレンジしよう！



▶こいつがウワサの超怒雷だ。ドラゴンに変身して攻撃してくるぞっ！



◀そしてボク珍と始皇帝を救出し、4個目のギヤマンの鈴が手に入るのだ

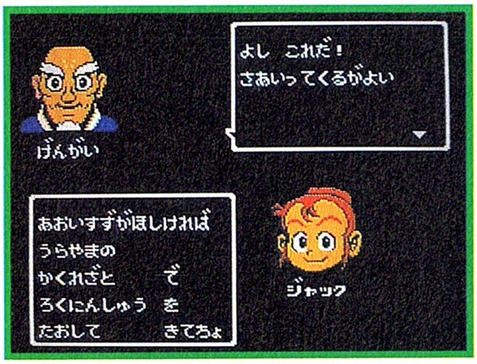


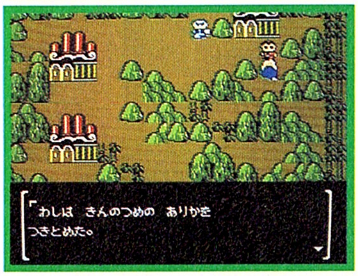
▶なんだなんだ、この町の人たちはみんなどうかしてるんじゃないの？　妖魔軍団のカタもっちゃって……？

Q ショウリンで金の爪が手に入ると聞いたんだけど

A 鉄の爪を泉に投げ入れて正直に答えよう！

　ショウリンへたどり着くと、この村のどこかに金の爪というアイテムがあるっていう情報が聞けるんだ。このアイテムは、装備するとの一びるパンチができるようになる強力な武器だ。この先の戦闘には欠かせないよね。こいつを手に入れるには、まず館主の元涯に会って、6人衆のことについて教わる。そして、裏山の隠れ里にいって、1人ずつ対戦していくんだ。彼らは拳法の達人だけあって、さすがに強いぞ。見事勝ち抜いたら、勇気の守りが手に入る。で、問題の金の爪だけど、これは鉄の爪を買って池に投げ込むと、池から池間仙人が出てきて、正直に鉄の爪を落としたって答えると授けてくれるんだ。最後には、もう一度元涯のところへいって、龍飛に会おうね！





▲館主の元涯の情報は、お馴染みの情報版なのだ

◀このじいさんは、金の爪のありかを知っているらしいんだけど



▼池には池間仙人が住んでいる。正直に答えてトクをしよう

◀相手は拳法の達人だ。でも、それほどビビることはないぞっ！



本気で強い！恐怖の6人衆

　6人衆というからには、相当に強いだろう……と思いきや、確かに彼らが他のキャラみたいに束になってかかってきたらさぞかし強いだろうけど、相手は1人なんだよね。だから、思ったよりも楽に勝てるかもしれない。今までの実績がモノをいうぞ！



カマキリケン坊……カマキリ拳の使い手。スキを狙え！



ズーズフー……ワシヅメ拳の使い手。遠隔攻撃してくる



ロックンロールリー……ヌンチャク拳の使い手だぞ



コンゴー……金剛拳の使い手。近寄って攻撃しよう



アラハン……気孔拳の使い手。気を飛ばしてくるぞ



酔狂……酔拳の使い手。気合い攻撃に注意しよう

DRAGON LORE

最後の竜に捧げる歌

STORY・手塚一郎　*ART*・加藤俊章



定価980円　6月25日発売
（本体951円）

深夜、竜を追って森へと入った少年アモン。
そこで倒れている少女を発見したことから、
何かが動き始めた。ヴィジルと名乗る彼女の正体。
天かける竜。すべてを飲み込み広がり続ける砂漠…。
黄昏ゆく幻想世界を描く、愛と冒険のファンタジー、
単行本ついに登場!!

花子でもZ'sでも使いたい!

CGソフトをつなぐデータブリッヂ

新発売

CGソフト間でのデータコンバート機能を搭載した、クォリティ高いクリップアート集がここに誕生しました。
お手持ちのCGソフト(花子、Z'sSTAFF、シルエット、アートV、言図絵巻など)を、より十分活用させる機能でいっぱいです。

クリップアート&データコンバータ

アートライズラリ



アメリカではパソコンユーザーの必需品となっているクリップアートが、日本でも手軽に利用できる時代が来ました。絵を描くのが苦手という人でも、アートライブラリを使えば、お持ちのCGソフトで質の高いカットを利用する事ができます。また、スーパーユーティリティが付いており、CGソフト間でデータのコンバートが可能です。

■品揃たっぷりのクリップアート

シンボルマーク、ボーダー(飾り罫)、アイソメの家具や家屋、スポーツ、動物、乗物、OA機器、ゲーム、文房具、地図、絵文字、家紋、その他をテーマにした質の高いイラストや、遊び心をプラスしたオリジナルイメージなど、計1000種に及ぶグラフィックデータがテーマ別のファイルに整理されてはいっています。

■これは便利!CGソフト間のデータコンバータ

「Z's STAFF KiD98」「花子」「シルエット」「アートマスター400」「artV」「言図」「言図絵巻」「エスキース」その他VRAMデータ使用ソフトのデータをそのまま読み込み、別のソフトのファイル形式で保存する事ができます。双方のデータコンバートが可能です。

■その他の気の利いたユーティリティ

◆8色/16色両モードに対応しています。
◆連続2画面分よりも大きい(640×900)のワークエリアがあり、スクロールはスムーズにできます。それを縮小して、一度に表示させることも可能です。
◆カラーの部分データを読み込んで表示させる時、論理演算を使った色コードの変換ができます。6種類のモードがあり、予期せぬ楽しみが味わえます。

□本体:NEC PC-9801シリーズ(LT、XA、U2を除く)
□使用環境:MS-DOS2.1以上
□メディア:5"2HD,3.5"2HD

価格12,000円(消費税は含まれておりません)

7月発売予定 参考図書 アートライブラリ 予価2000円(消費税込み)

6月下旬発売予定

16色対応初の電子水彩CGソフト

エスキース

PC9801対応 定価23,000円(消費税は含まれておりません)



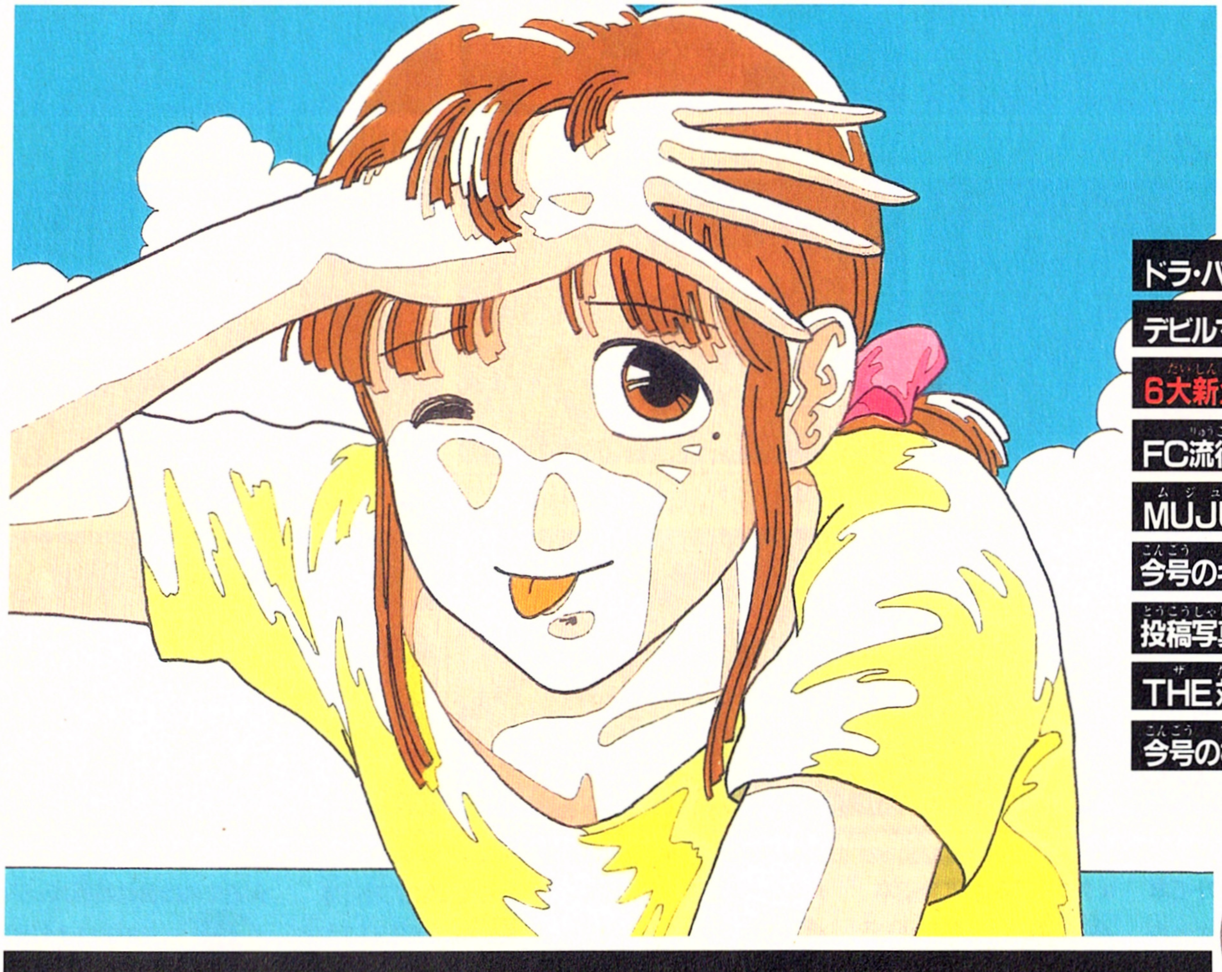
お申し込み、お問い合せは

wave train ウェーブトレイン
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5JICC
phone: 03-288-1426

BUG-BOY CLUB

雲の切れ間から差し込む陽射しに夏の訪れを感じながら、ひと足先に梅雨明け宣言!

ファミコンの好きな全国のBOYS&GIRLS! お〜待たせしましたぁ!! 月に2回のお楽しみ、バグボーイクラブが始まるぞ! 初めて読む人も、これだけのために読んでる人も、ま〜とめてめんどうみちゃうぞ! ホ〜ラ始まりだぁ!!



- ドラ・バスIIと
- デビルマンの大スクープ
- 6大新企画いよいよ登場!!
- FC流行語ウイザード
- MUJUN
- 今号のキキチガイ
- 投稿写真ジャーナル
- THE対決ダイジェスト
- 今号の標語

Vol. 13

ドラ・バスII&デビルマンの大ス

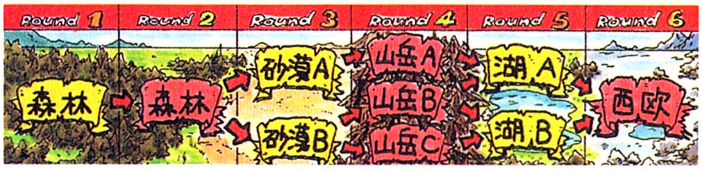


R2~6の全パスワード大公開!!

森林、砂漠、山岳、湖etc.好きなトコロからスタートできる!!エンディング近し!?

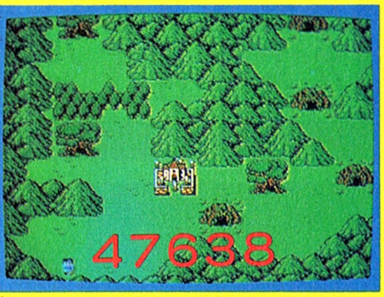
SOFT 5

今号のトップニュースは『ドラゴンバスターII』!! 神奈川県・川本一郎特派員から送られてきた㊙モンのパスワードをドーンと大公開しちゃうゾ!! R2からR6まで、9つのマップのどこからでも始められるってのがウレシイね。今までいったことのない場所もきっとあるハズだから、1度はプレイしてみよう。各マップのつながりは、右のイラストで確認しておこう!!



ラウンド2

森林

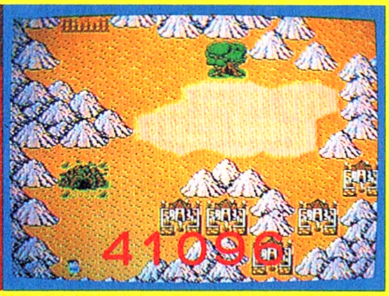


ラウンド3

砂漠A



砂漠B

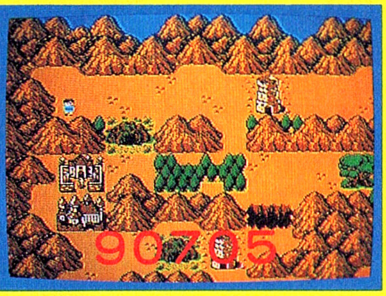


ラウンド4

山岳A



山岳B

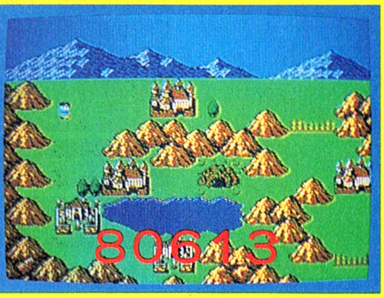


山岳C



ラウンド5

湖A



湖B



ラウンド6

西欧



★特ダネ賞にはソフト5本
すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本
なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

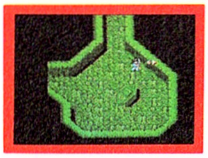
★ニュース賞はソフト2本
使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★努力賞にはソフト1本
なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ
おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

クープ!!

全国の特派員が報告してくれるネタを厳選っ!!
グッドなニュースは、と〜ってもおトクダネ!!



スペシャル・フラッグ発見!! 取れば1UPするのだ!!

ドラゴンバスターII

SOFT 3

熊本県・フェアリーの息子特派員から、お得なネタが届いたゾ!! カールを1UPさせる方法は、得点アップかフェアリーを集めるだけだと思っていたキミ、実はほかにもあったのだっ!! マップ上のある場所を歩くと蝶(?)が出現。あとは、塔や墓地に入って蝶がとまった場所を矢で射つだけ。昔のナムコゲームにもあったアイテムS・Fが出てきて、取るとひとり増えちゃうってワケ。蝶はR1〜R6までの全マップ上に隠れてるから探してみてね!!

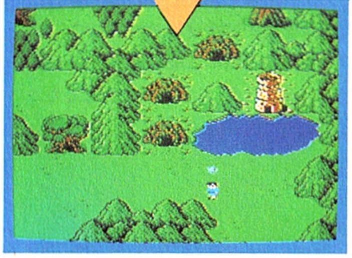
蝶がいなくてもS・Fが出るゾ!!

➡R1では、墓地・塔・ドラゴン山にS・Fが出るぞ。出場現所を覚えておこうね

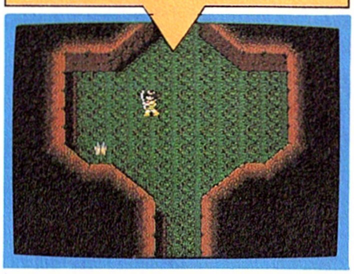


蝶は、ただS・Fのありかへ誘導してくれるだけにすぎない。別に、蝶がいなくてもS・Fは出てくるのだ。しかも、出現場所は1ヵ所だけじゃない!! イロんな洞窟に入って、カールくんをびしばし増やしちゃおう!!

❶チョウが現れたぞっ!!



❷おやっ、とまったぞ!?



❸矢を射つとS・F出現!



❹カールくんが増えた!!



⬆R1のマップ上にある右下の墓地をクリアした後、山のくぼみを歩くと蝶が現れる。そのまま塔に入ると、蝶がとまる所があるから矢を射つ。出てきたS・Fを取れば1UPなのだ



イカリマークMAX!! 余裕で火炎攻撃ができる

デビルマン

SOFT 2

静岡県・デーモン久特派員から、まさに『デビルマン』っぽい摩可不思議なネタが送られてきた!! 悪魔の犠牲となった人々のいる部屋の中で、不動明がドクロと会話をするたびにイカリマークがひとつずつ増えていくとゆーのだ。イカリマークがたまれば、強力な火炎攻撃ができるようになる。ボスのアグウェルとの戦いの前に立ち寄っておけばラクに勝てちゃうぞ!! ちょっとブキミ〜などとためらわないで、積極的にドクロちゃんと会話しよう!!

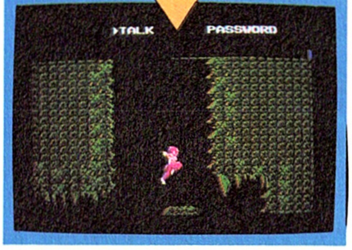
洞窟内では常に火炎攻撃を使え!!

地下洞窟内に、犠牲者たちの部屋は3つある。なかでも、3つ目の部屋は重要。ボスの部屋と行き来できる唯一の場所なのだ。決戦前にイカリマークがなくなったらすぐに戻って、いつも火炎攻撃できる状態でいよう。

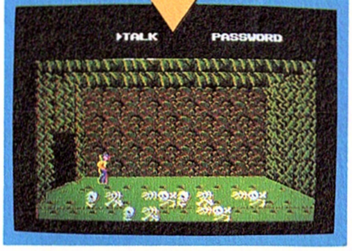


⬅ボスとの戦いでイカリマークが減ったら2階上にある犠牲者たちの部屋へ戻れ

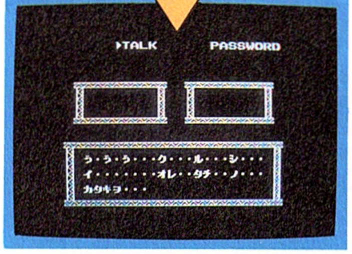
❶地下洞窟へいこうっ!!



❷悪魔の犠牲者たちだ!!



❸"TALK"してみると



❹イカリマークが増えた!

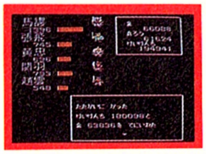


⬆シレーヌ・カイムを倒したら地下洞窟へいく。犠牲者たちの部屋にきたら、不動明の状態で会話をしてみよう。1回話すごとに、イカリマークが1個増え、6個になるまで増える!!

次号のお題 チャイルズ クエスト

歌って踊れる3人組が主人公のコミカルRPG『チャイルズクエスト』のスクープを大募集!! チャイルズを知ってよーが知るまいが、プレイすればみな同じ。隣のあのコに負けないよーにネタ探しにハゲもう!!





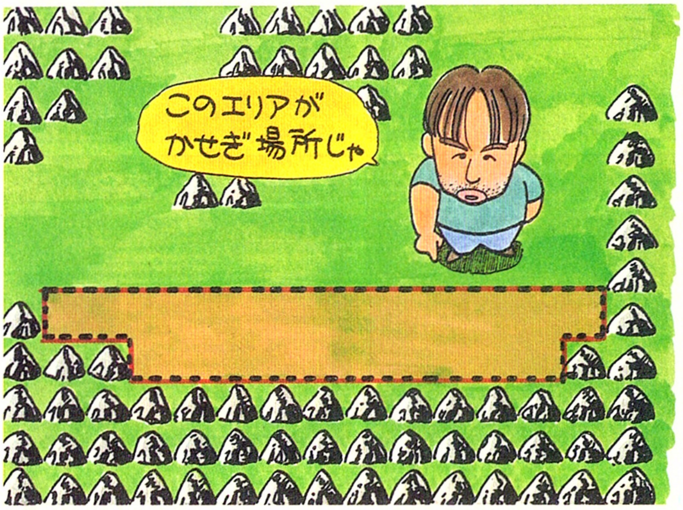
イッキに最高レベルまで経験値かせぎ!!

攻撃力はザコ並でも、経験値が死ぬほどかせげる敵を発見!!

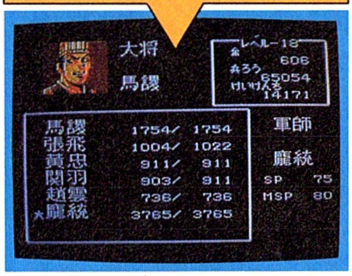
SOFT 3

天地を喰らう

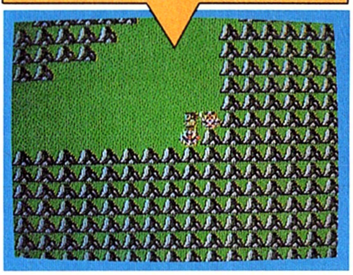
富山県の梅崎悟特派員からの特ダネはスゴイ!! あまりスゴすぎて後半ムナしくなっちまうくらいの超カンタンレベルアップ法なのだ!! 『天地を喰らう』のフィールド上でたった1ヵ所、中国大陸の最南西部にそのオイシイ場所がある。策略を使わない"兵士""盗賊""山賊"といったザコだけがとんでもナイ兵士数で出てくるのだ。倒した敵の兵士数が経験値を決めるので、ザコでも山ほど倒せば経験値がめいっぱいはいるワケ!! もうコワイ者なしだ。



❶戦闘前はこんなレベル



❷このへんでウロウロ…



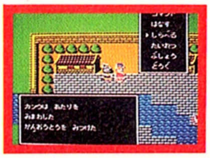
❸見よ!! この兵士数を!



❹1回の戦闘でこーだ!



⬆ラクホウハにあと一歩という写真❷のあたりに出現する敵は、ナント兵士数10万〜25万のザコ軍団!! ただし武力は今までのザコと変わらないので、総攻撃ガンガンいこうぜっ!!



隠れ武器を発見!

オヤ、こんな所にも!

SOFT 2

天地を喰らう

東京都の大場正人特派員の情報は、BBCのシメキリ直前に舞い込んできた、文字どおりの"特ダネ"だぞっ!! 『天地を喰らう』に出てくる城にはナゼか井戸のある所が多い。この井戸のまわりを調べると隠れアイテムが見つかる! それもその城に売っているのよりは2ランクぐらい上の武器ばかり。レイリョウ城のように井戸以外でも見つかるコトがある。即チェックだね!!

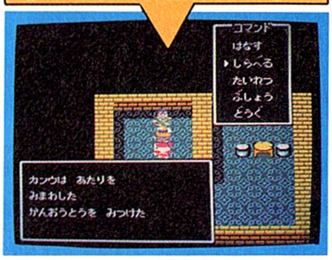
❶コウソウ城はココに!



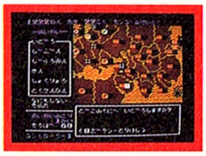
❷ブリョウ城はココだ!



❸レイリョウ城にだって



⬆上の写真の場所以外でも、ケイヨウ城やラク城の井戸などにも武器が隠されている!! その城の武器屋では手にはいらないモノばかりだ。策略を使わない武闘派タイプの武将に装備させて、使わずにすんだ金は防具の装備徹底のために惜しみなく使ってほしい!!



コマンド増加術

移動が勝負を決める

SOFT 1

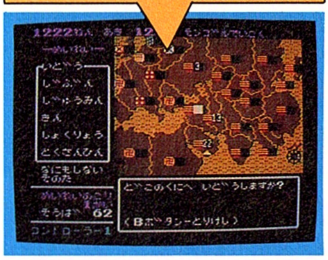
蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

神奈川県の山形大地特派員から、ちょっとズルイけど耳よりな情報だっ! 自分の支配した国へのコマンドの回数は、1ターンで本拠地が3回、直轄地は1回だったよね。でも、直轄地が本拠地だったらもっとコマンドが使えるハズ!! さてそのためにはどーしたらいーかな? 答えはカンタン、直轄地に順番がまわってくる前に、自分がその国に行って本拠地にすればよいっ!!

❶残り1回の命令で移動



❷2回ぶんトクしたぜ!!



❸要はタイミングなのだ



⬆本拠地でのコマンドのうち、最後の1回を移動に使う。本拠地のあとに移動先の直轄地にターンがまわってこなきゃ意味がないので、各国の命令の順序に注意しよう! 早めに本拠地にまわってこなかったら、リセットしてやり直すなんてのも地味だけど有効



ラッチとは何者!?

ブスな奴ほど体は丈夫

SOFT 2

蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン

千葉県・三木学特派員からの『ジンギスカン』に関する情報だ。モンゴル編で13国を占領したあと、勝手にオルドに入ってくるラッチというヤツがいる。コイツはいわゆる〝ブス〟なのだが、オルドしちゃうと子供を産む確率が高いのだ。これで姫をポコポコ産ませて、有能な将軍に嫁がせよう!! やっぱり、美人でもオルドさせてくれない妃よりは、ラッチのほうが役立つ!?

❶何だおめ一はっ!!



❷これも一族のため



❸子供ができたぞ!!



⬆最初は「とんでもねーヤツっ!!」って思うけど、がまんしてラッチとオルドしよう。次の季節には、すぐに子供ができちゃうのだ。王子であれば能力値の低い者ばかりだけど、姫ならば血縁でない将軍などに嫁がせて血縁関係を作ってしまうのが一番有効だ!!



階段すり抜けっ!!

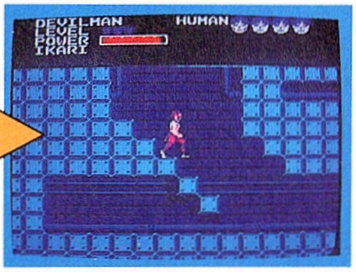
これぞ悪魔の能力だ

SOFT 1

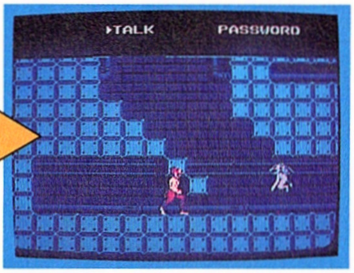
デビルマン

長野県の森田慎一特派員が『デビルマン』の情報を送ってきたぞ。このゲームって、わりと迷路風で、階段なんかけっこうあるでしょ。この階段ブロックをジャンプですり抜けできるってコトが発見されたのだ!! これができるのは地面からの高さが2ブロックまでのものという制限はあるけれど、まあ良しとしよう。イザというときに知っていて助かる場合もあるしね。

❶前方から敵が



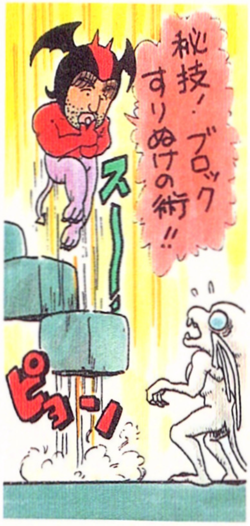
❷ジャ～ンプ



❸上にでたぞ!!



⬆上の写真のように敵に追いつめられて、ちょいピンチというときに便利。かんたんに逃げられるのだ





手を食べるくにお!?

そんなに腹ペコなの



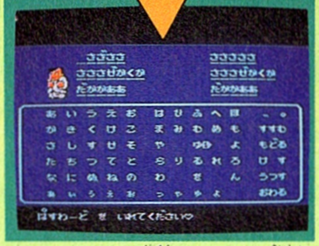
ダウンタウン熱血物語

東京都の中村吾郎特派員から『ダウンタウン熱血物語』で、くにお君が大ボケをかますという報告が入った。それはパスワード画面で、くにお君がげんこつを口に入れようとしちゃうってコト。昔いたでしょ、クラスにこーゆうことするヤツ、みたいなノリなのだ。まあけっこう笑えるヤツだからぜひ試してみてっ!!

❶パスワード画面に



❷最初を〝○〟にする



❸おーっ手を口にっ!!

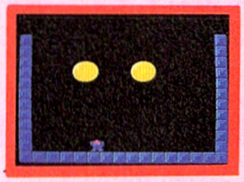


⬆❶でパスワード画面にする。❷で最初の1文字目を消し、かわりに〝○〟か〝〟〟を選ぶのだ。❸するとここでは普通、首を振って「うんうん」か「ちがうちがう」のリアクションしかしないのになぜか、〝げんこつ〟を口に入れるようなリアクションをするぞ。

特ダネを求むっ!!

あいも変わらずバグボーイでは特ダネを募集中!! 梅雨の時期は外で遊べないぶん、ファミコンづけになって特ダネをドッサリみつけてちょーだいっ!! ただし梅雨だからといってカビのはえたようなネタはノーサンキューだぜい。





サブゲーム発見!!

風船わりゲームみっけ!!

SOFT 3

凄ノ王伝説

埼玉県にお住まいの神田広晃特派員からホットでブラボーな特ダネが届いた!! この情報によると、ナントあの『遊々人生』に登場した"風船わりゲーム"が、『凄ノ王伝説』でもプレイできちゃう!! というのだ。でかしたぞ神田特派員!!

ゲーム料金と、スタートするステージは異っていて、最初の方の町ほど安く、簡単なステージから始められるよ。でも、『凄ノ王伝説』に風船わりゲームなんてミスマッチなとこが笑えるね。そーすると次回作は『凄ノ王電鉄』かな…!?

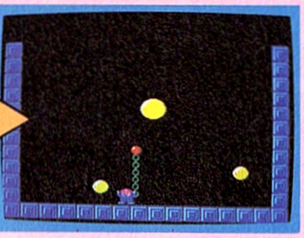
❶カードもらって



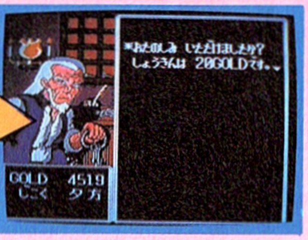
❸宿でヒマつぶし



❷でた！風船わり!!

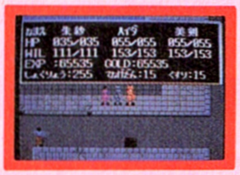


❹賞金もでるぞ!!





⬅海の凄ノ王をたおしたら、南の港町の子供に『HUカード』をもらう。あとは宿屋に入って、ひまつぶしをすればOK。さあ！キミもレッツ!!ビギン!!トライ!!



最強パスワード!?

最強トリオでGOGO!!

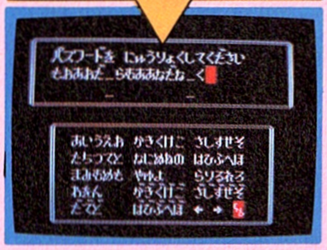
SOFT 2

凄ノ王伝説

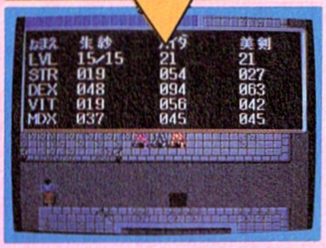
チャーハンをつくるのが得意だという北海道にお住まいのポヨヨン原口特派員からファンキーでデリシャスな特ダネが届いた!! この情報によると、『凄ノ王伝説』に"最強のパスワード"が実在したというのだ!! 我々BBC取材班は、その実態をカメラにおさめるため、早速現地へ飛んだ!!（ウソだよ） このパスワードはエンディングで「END」が出た後にRUNを押せば、ある人物が教えてくれるよ。すぐ死んじゃうキミも、これさえ知ってればオチャノコサイサイ!!

> EXP、65535　GOLD、65535
> 食料 255　手投げ弾 15　薬 15
> 『もおあおだ、らむああなだな、く』

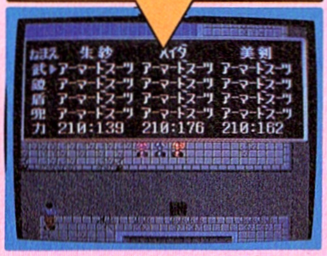
❶最強になあれぇ～!!



❷レベルがサイキョー!!



❸全員アーマードスーツ!!



❹新たな伝説が始まる…



⬆パスワードを入力！ バボーン!! 『ハイダ』と『美剣』が仲間になって、最強トリオの誕生だ!! この状態で、また最初から始められちゃうんだぜ。うれぴー!!

PC Engine のネタも大募集!!

ピーシーエンジン全開!! なんてコマーシャルでもやってたけど、最近はホントに新作がガンガンガン!! と発表されるからウレシくなっちゃうね!! しかし、のんびりとゲームに舌つづみを打っていてはイケナイ!! 君たちはBBC特派員なのだ!! あくなき探究心と行動力、そしておこづかいを有効に生かして特ダネを追うのだ!! さぁキミも特派員として青春の1ページを飾ろうじゃないか!!

見せます見せます、あなたの必本。魅せます魅せます、NEW FNN!

みなさんっ！　下をご覧下さい。♪見ぃたぁこともぉ～、なぁいぃよおなぁ～、タイトルロゴが見えるっしょ!?　デデ～ん!!　その実体は!!?　なぁ～んと、新コーナーちゃんたちだぁ～っ!!!



今回BBCに入部することになった、FC流行語ウィザード



アルテマ〈ultima〉

（名）①ファイナル・ファンタジーIIの魔法。「――の本」②入手するのに多大な犠牲を払わせておきながら、かつての力が衰えており、結局期待外れに終わること。「去年ロッ○にいたマドロッ○選手は、鳴り物入りできたわりには――だったな」

愛知県・岡戸孝宏

♨DQIVは――しないでほしいな！



⬅青森県・宮崎健二

メダパニ【混乱】

（名・動・スル）お酒をたくさん飲んで、酔っぱらって、何がなんだかわからなくなること。「横山さんにはあんまし飲ますな！　――するとタチ悪いから」

山梨県・コンフュ大橋

♨ボクは――しても、そのときは何ともない。次の日ゲロはくけど…。

たかはし【名人】

（名）かつては一世を風靡していたが、今はすっかり衰退して忘れ去られているもの。　―ファニー川島。

神奈川県・だんぴら＋1

れんしゃ【連射】

（名）シューティングゲームで、弾の発射ボタンを短い時間内にたくさんたたくこと。「1秒間16――」（動・スル）こどもの読者もいるので自粛。「オレ、ゆうべひと晩で8――もしちゃったぜ」

新潟県・リンゴリラッパ

ボクの名前は…、ムジュンオ!!

むじゅん MUJUN



★やぁやぁ我こそは横浜の大門和彦日本一なり！

スーパーマリオにもの申す！　なぜおぬしは、大きくなるとき服がやぶれないんだ!?　アニメのデビルマンはちゃんとやぶれたぞ!!

神奈川県・大門和彦日本一

（弁護人・ピーチ姫）　それはですね、デビルマンさんは変身するからいいけど、彼の場合ただ大きくなるだけだから、服がやぶれちゃうとホラッ…。ま…まる見え…キャー！　はずかP!!　でしょ？　だからよ！

♨（必本の金さん）　おぉ、そんなモノ見せられちゃかなわねーぜっ!!　でもアレを隠すための機能はファミコンにはないっ!!　ジャ～ン!!　そこで、スーパーファミコンの登場だぁっ!!　なんとあの「モザイク処理」はコレのための機能だった!!　だから、Sファミコンで出るというウワサのスーマリ4ならきっと服もやぶけてくれるよ。ストリーキングもしてくれるし。でも、そんならピーチ姫が主役のほーがいいかもしんないっ!!　で、ピーチ姫の勝ち♡



⬆大分県・Chigusa

（弁護人・ラサール福留）　お客様は神様です。より好みしてはバチがあたります。真のアイドルはファンを選ばず。ファンになってくださるんでしたら、ウ○チだってゲロだってフンドシだってかまいません。ですから誰か、この『クリリン福留』にファンレターをくださいっ!!

♨（必本の金さん）　アホかっ!?　自分のフォローしてんじゃね～よ、サル!!　当然、Chigusaちゃんの勝ち。

今号のキキチガイ　**もう6時➡もうろくじじい**

ファミコンやってたら、時のたつのを忘れてて、「やべぇ、もう6時だ！　塾に遅れるっ!!」っていったら、となりにいたジイさんに殴られた。埼玉県・大牧場みどり　♨ありがちネタ

ロボコン金子：♪デンデンガンガンホイッデンガン…。新コーナーちゃんはまだ、ハガキが少ない！　もっとズンドコ送ってちょ!!　デンガラガッタァ、デンガラガーッター♬

いっきなり盛り上がる新コーナー！

投稿写真ジャーナル



なんでもそっくりさん



神奈川県・U・M・E

♨ホンモノじゃないよ～ん。よーく見ればわかると思うけど、マスク以外はオール手づくりの仮面ライダーってわけだ！　ちょっとズルいような気もするけど、福留がどうしてもってウルサイんだもん。

恐怖の写真



東京都・船津歩

♨まぁ確かに恐怖の写真ではあるけど、いきなりこのページを開いた人が買うのをやめちゃったらどーしてくれるんだ!?　でも、何がいちばんこわいかって、おもしろいハガキがいちばんこわい…。

私の恥ずかしい写真



大阪府・品川玉蘭

♨何が「お目々がキュートよ♡」だ。まさかアブナイ趣味があるんじゃないだろうな。ちなみにコイツは正真正銘のオトコだぞ。

こりゃH



福岡県・星がたの物

♨あんましケツに見えねーし、ありがちなネタだけど、まっ、最初っつーことで…。
㊟本物のHな写真は送ってこないよーに!!

フルパワーでガンガンいっちゃうぜ

THE・対決ダイジェスト



本日のメインエベント

燃える闘魂スーパーマリオブラザーズ VS ファミリースタジアム人間風車

両者のマネージャーが試合を拒否したため、試合実現ならず。

兵庫県・はあくん

♨オ～ットォ！　いきなり異種格闘技戦史上に残る豪華な組合わせだぁ!!　しかしコミッショナーから突然の中止勧告が…。残念！



福島県・ブリタニア平民

♨とりあえずイラストネタの見本、みたいな。こんな感じで、対決前と対決後のイラストがあるとベストね。2枚に分けてもOKだぞ。

去年の必本 VS 今年の必本

"うちがけ"で、今年の必本の勝ち。

岐阜県・多治見北高

♨内税方式を"うちがけ"にかけてるわけだ。キレイにまとめてくれました。ざぶとん1枚あげよう。

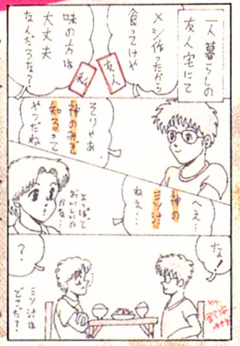
ボツ常連 VS 常連

圧倒的な数にモノをいわせて、多勢に無勢でボツ常連の勝ち。

愛知県・山口寛憲

♨まっ、最初はこんなもんかな、みたいな。もうちょっと決まり手をヒネってくれるとベストだけどね。

キキチガイSPECIAL



埼玉県・野安ゆきお

♨ありがちなオチだけどオカシイ。それにしても、マンガじゃないんだから、神のミソ汁なんてあるわけねーだろ。

今号の標語

イシターの下で3年(カイ)
大阪府・品川玉蘭

41円の灰と青春

人(製作者)を憎んでソフト憎まず
東京都・樹羅

10円持ったらチロルチョコ10枚載ったら
京都府・竜羅剣

新常連
大阪府・幻のヒャダイン

今号のキキチガイ **花束贈呈➡あなたは童貞**
表彰式のとき、「花束贈呈です」という言葉を、「あなたは童貞です」と聞き間違えて、赤面してたヤツがいた。福岡県・丸山哲矢　♨そんなヤツはいないって！

プッツン黒須：みなさんご心配おかけしてます。今日、医者にいって抜糸してきました。その時、手首から出ていたワイヤーを麻酔なしで動かされて…。痛いだろ、このヤロ！

BABY！ それじゃおっ始めるぜ!!

紙コンアトランダム



必本かばあガール



東京都・すけさんさん

♨こんなにスタイルよくないし、色気もない。なんていってると、またぶたれるかな。

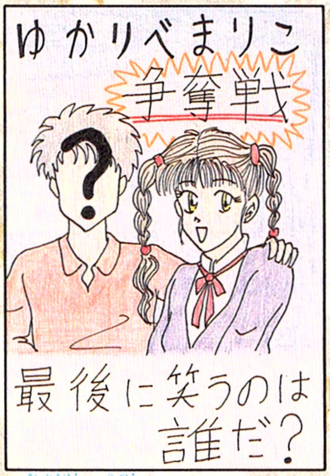


東京都・ねりー・まーく

♨色白の肌？ と大きなお目目がチャームポイント。パトリシアちゃんの登場だぁ！

茨城県・LEGEND

♨さとみちゃんの手の早さは、まさしく武闘家。残りのメンバーは、松ちゃんがじいやで、福留が戦士なんだろうな。



埼玉県・野安ゆきお

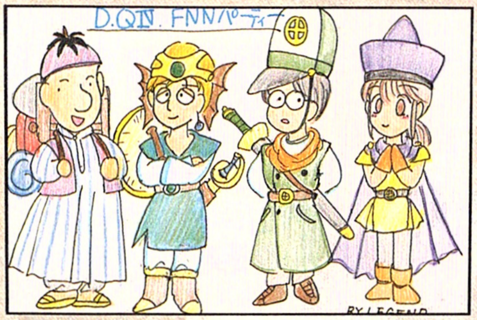
♨さとみちゃんとともに、すっかり必本のアイドルとなったゆかりべをめぐる男たちの争い。ほとんど"ねるとん"。



今号のシェー

東京都・ロト・ちゃある

♨読者のためなら何でもやっちゃうさとみちゃん。まるでオモチャ。





東京都・ローレシアの王妃

♨"ちゅうりつのすいしょう"を持っていないと、駅の中にいれてくれなかったりして。東京ローカルのネタでゴメンナサイ。

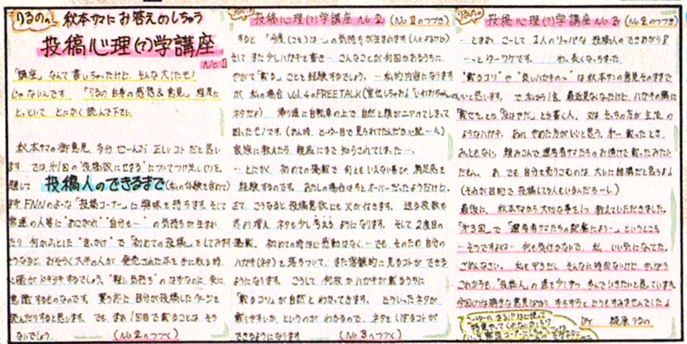
没ハガキのちょっと待ったコール

まさにっ！ だ〜い、ドン、デン、返しっ!!

没収容所

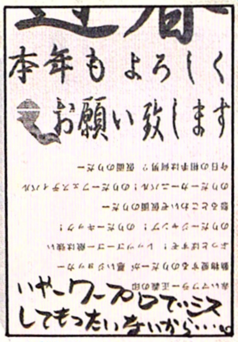


「投稿心理学講座」



大阪府・綾原りるの

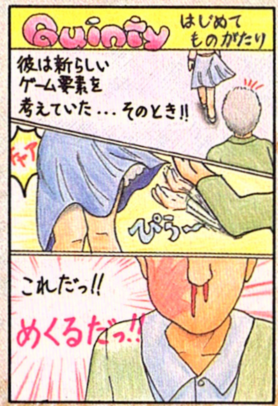
♨Vol・10に載った秋本奈槻ちゃんの意見に対して、多くの反響が寄せられた！ で、代表的意見を紹介ね。



静岡県・ジョッカーアキラ

♨な〜に考えてるんだオマエわぁ。のりだーの歌を打ってどうするんだよ。

今号の終身刑



茨城県・サクセス

♨ちょっとしたきっかけで、普段の暮らしの中からアイデアを見つけ出したわけね。でも、スカートめくりはひかえるように。

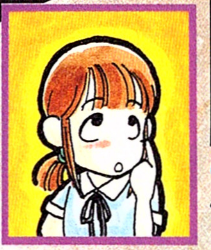
今号のキキチガイ 日東電工➡リクルート

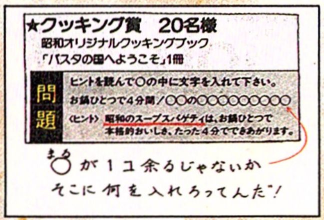
ある日の午後、妹の小学校の職員室で。教頭「君のお父さん、お勤めどこ？」妹「日東電工です」教頭「リッ、リクルート!?」 どうしてそう聞こえるんだっ!? 東京都・ねりー・まーく ♨まあまあ。

J. BOY赤松：ついに買ったマルチディスク・プレーヤーで、「ON THE ROAD "FILMS"」を見る毎日。あの日、キミといっしょに渚園で見た夕焼けを、ボクはいつまでも忘れない。

もうすぐ終わりって、ホントかな？

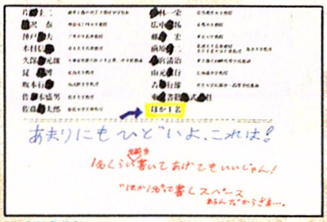
へんなもの発見伝





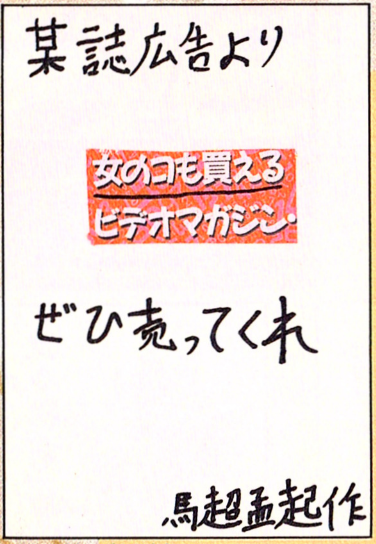
東京都・炎の戦士

♨マスが1コ余ったら『！』を入れてマスうめしろって教わったよ！



宮城県・やす

♨名前出したくなかったのかも？ ペンネームにすればいいのにね。



優秀

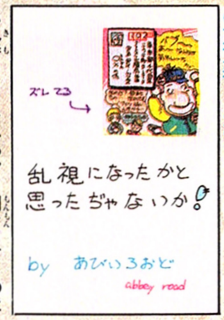
滋賀県・馬超孟起

♨買える女の子一覧とか、画面に出るのかな？ うーんぶるぶる、コワイビデオだわ！



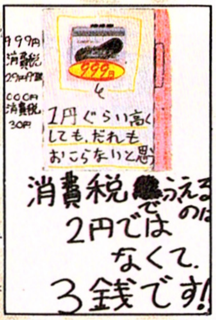
北海道・メイ牛山スペシャル

♨気持ちよくないっ!! 悶々とするのは体によくないんだからね!!



東京都・あびいろおど

♨違うって。3Dスコープで見ると飛び出すの。え？ 出ない？



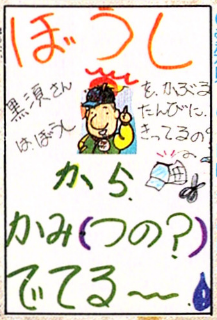
京都府・零戦

♨計算しなおしなさい。端数は四捨五入か切り捨てよ。覚えといて。



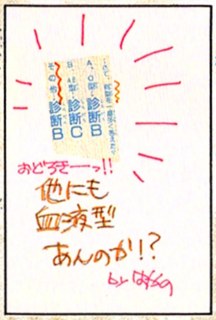
北海道・じぇねしすRII

♨包帯でしばるとラクかも。みんなが心配して声をかけてくれるよ。



愛知県・GENMAICHA

♨一回切れば、そのまま使えるの。「つの」じゃなくて「ヘタ」だって!!

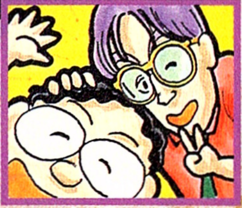


沖縄県・はやの

♨ぷぷぷ。くろすさん、なすだからなぁ。手術、平気だったかな？

超企画だおれコーナーぶざまな最終回

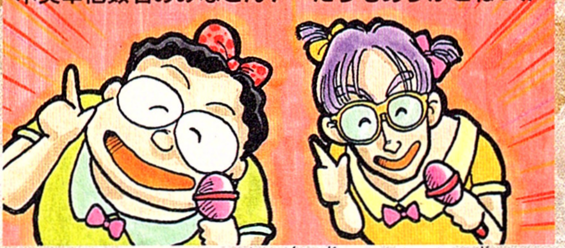
THE お見合い



発表!!

第5回 お見合い人 ハルク＆松っちゃんが選んだ人は!?

徳島県・松下佐智　山口県・アースシー　東京都・鬼剣舞　神奈川県・かるなばる　大阪府・理瞳瑠＆翔子　埼玉県・あげはPP　埼玉県・大牧場みどり　島根県・大魔導士ハーゴナ　北海道・深川裕子　大阪府・小島あきこ　京都府・デュラハンなお子　秋田県・ぱるぷんて　熊本県・中嶋明子　静岡県・鈴木美幸他数名のみなさん！　だうもありがとねっ!!



ラストを飾るのにふさわしい中年ウィンク（ハルク＆松っちゃん）を迎えてのTHE お見合いコーナー!? ハガキのくることくること総数20枚!! 本はじまって以来の少なさっ!! まっ左に載っている人がそのほとんど。なさけない!! トホホ。

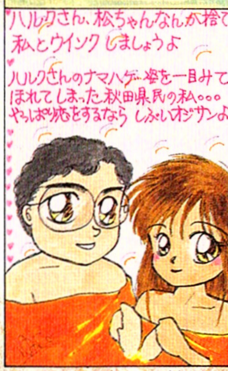
と一とつだけど、ここでハルクちゃんと松っちゃんにスペシャル・インタビューを結婚したい!?、あっ間違えた、決行したいと思っておりますです、ハイ。

まずは、全国ひま人会会長の異名を持つ「松っちゃん」から

松「いやーこのご時世、くさってても食う!? じゃなかった、くさってもタイ!! 数多いハガキ5通の中から厳選の上選ばせてもらいました。ところで、兵庫県の来夢るなちゃん♡ 本当になんでもなってくれるの？デへへ」

ハ「ハガキは数じゃありません。心です。秋田県の田中由香子ちゃん、こんど電話します。本気でひとつ…よろしくひとつ。





今号のキキチガイ　**意気地➡イボ痔**

女の子に「この意気地なし!!」といわれた僕は、「当り前だ!! イボ痔なんかあってたまるかい!!」といい返してしまった。愛知県・岡戸孝宏　♨おいおいおい、ど一してそのGALはおまえにイボ痔がないことを知ってるんだ？

さとみ：中間テストが終わって、ホッ。明日は遠足なの。森林公園にサイクリング。自転車好きだからうれしいな。でも壁に激突しないように注意しないとね。痛いの嫌い！

ゴーカケンラン！ へんな奴大集合!! いくらなんでもいないだろ！



★人が「あ～あ～」とため息をつくと「はってしない～」と続けて歌う奴。

鳥取県・村上グラ男

♨つづき歌っていい？ ♪ゆ～め～を追うぃ～つづくぇぇ～、あ～わぁはってすぅぃぃぬぅあ～ボカ！ 赤「かわれ！」

★ゴキブリやハエをふんづけて殺してしまう、スーパーマリオな奴。

滋賀県・ちあき

♨さらにそれを取って投げちゃうスーパーマリオ3な奴ってのはどお？

★スリップストリームで常連の背後にピッタリとついている新人！

兵庫県・はあくん

♨カッチョイー!! ほんとにいたら常連にとって怖い存在だけど、背後じゃなくて目の前でストリップして迫ってくる新人ってのもケッコー怖いぞ。

★本名が匿名希望という名前なヤツ!!

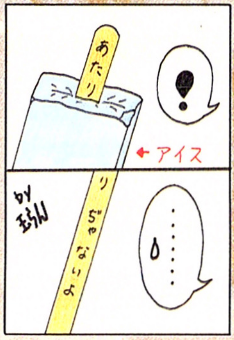
東京都・船津歩

♨本名がペン・ネームという外人さんと文通させたらイイかもしんない。

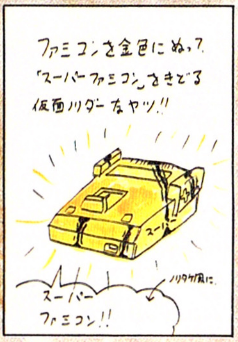
★映画をノーカットで放送するというのを、やらしい映画だと思ってる奴!!

愛知県・山口寛憲

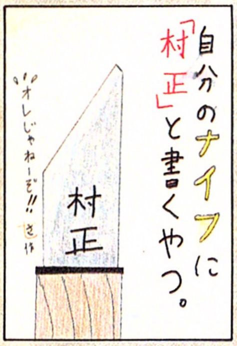
♨男はつらいなぁオロロロン……。



大阪府・品川玉蘭



東京都・船津歩



東京都・祐吉七番



大阪府・ひいちんまる

★テストで悪い点をとっても、「のび太よりは、まだましだぞ」と、はげましてくれる先生。

愛知県・恵美坊

♨先生そりゃイヤミでんがな!!

三国一の大バグ野郎

おいJICC!! FFとかゼルダをコミック化するんだったら『燃えろ野球拳』もコミック化しろ!!

神奈川県・大門和彦日本一

光栄様、歴史3作ゲームのおかげで、歴史が得意になりました。どーもありがとうございました。

青森県・斗余多塊麗

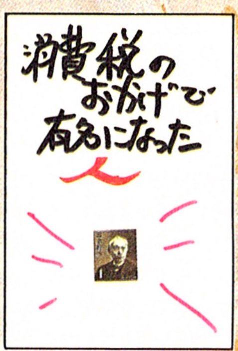
この前ゲーセンで、シートベルトをしめずにやったら落っこちた。周りの人の視線が痛かった。頭も痛かった。

兵庫県・へんな人

私は見た!! 4月21日（ワンダーモモの発売日）、ディスカウントショップに並ぶオ○クの集団を……。

大阪府・雷炎龍飛

♨オキャクが並ぶのは、あたりまえだろっ!! えっ!? ○の中は「キャ」じゃないの…？



神奈川県・中村康之



神奈川県・ミーハー石井

●募集● ハガキ送ってみそ。い～～から送ってみそ!!

「投稿したいときにコーナーはなし」ということわざもある。没を恐れてハガキを送れないヒト！ 勇気をふりしぼって投稿するんだっ!! そのうち送ろうかと思ってて、いざハガキを出そーとするとコーナーがない！ ってなことはよくあるハナシさっ!! なんてね。そんなコトはないと思うが、とにかくハガキが欲しいのだ！ もっともっと沢山のハガキが見たいのだっ!! てなワケだ。ズンドコ投稿してちょ！

●今号のキキチガイ

聞き違いって日常茶飯事だよね！ そんなキキチガイを送ってほしいんだ。書き方は、各ページの下にあるヤツを参考にして！ 作りネタでもイイよ!!

●投稿写真ジャーナル

キミの撮ったおもしろい写真を送ってくれっ！ テーマにあっていて、笑える写真だったら何でもよし！ コメントをつけてくれると、なおGOOD!!

●今号の標語（仮題）

ファミコンに関した標語を考えよー！ ことわざやCMなんかをもじったものでいいんだけど、できるだけダジャレを使って、お笑い標語を作ってちょ!!

●FC流行語ウイザード

キミたちの知ってるファミコン用語を、日常生活で実際に使える言葉に直してくれ！ それを本当に事典にしちゃうからさ。お笑い辞書みたく書いてね!!

●MUJUN

キミがゲームをしてて矛盾に思ったことがあったら送ってくれ！ キミの疑問に弁護人が反論し、どっちが正しいかの判定を、金さんがくだすのだっ!!

●THE対決ダイジェスト

何かと何かをキミが勝手に対決させて、さらに勝手に勝負を決めちゃうコーナー!! 勝負の決まり手は、本物のスポーツなんかを参考にするとイイぞっ!!

●旧コーナーも募集中

もちろん、旧コーナーだって全滅したわけじゃないっ!! 今までどーりに投稿しちくり!! 昔の風味を残しつつも新しい！ そんなFNNにしよーぜ!!



MEGA DRIVE CLUB メガドライブクラブ

VOL.15

ついにナムコのMD第1作のタイトルが発表された。年末ぐらいの予定らしいが、なんにしても喜ばしい。PCエンジンと同様に業務用からの移植がメインらしいけど、新旧問わずに名作と呼ばれる物を発表してほしいね。

北斗の拳 新世紀末救世主伝説

ほくとのけん・しんせいきまつきゅうせいしゅでんせつ

文／CB成沢



■セガ
■7月1日発売
■¥6000(税抜き)

とっくにアニメも原作も終了してしまった「北斗の拳」だが、あの強烈なインパクトは忘れられそうもない。だからこうやって、今なおゲームとして登場することができるんだなと思う。で、今回は第2章の紹介だ。

ソリアを倒したケンシロウの行く手に立ちふさがるのは……？

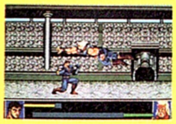
紫色に輝く熾烈な拳をかわし、ソリアにうち勝ったケンシロウ。ソリアが死の間際にいったファルコという男のことを追い、新たなる戦いへと突入だ。

第2章では早めのパワーアップを心がけよう。第1章でゲージをある程度稼いでおけばそんなに難しくない。稼ぎやすい場所を探してしつこく戦おう。



◀ソリアの激しい死にざま。そしてファルコの謎……

～前号のあらすじ～



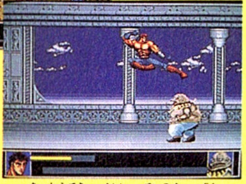
拳王・ラオウを倒し、伝説となって去っていったケンシロウ。

彼が長い旅から帰ってきた時、人々は帝国の支配を受け、苦しんでいた。かつてケンシロウとともに戦ってきたリンとバットが帝国打倒に向けて立ち上がるも、帝国の力は強大であり、劣勢を強いられていた。





◀マミヤの忠告により、帝都が動き出したことを知る

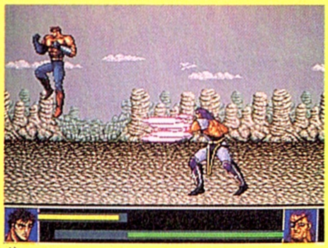


▶ゲイラとの戦い。鉄球とくさい息をかわして飛びげりだっ

ケンシロウは圧倒的な力で帝国の軍団を破っていった。西のエリアを振り出しに、華山獄握爪を繰り出すバスク、鉄球を投げつけてくるゲイラを倒した。途中、懐しいリンやバットとの再会を果たしながら……。そしてケンシロウの意気に感じて帝国を裏切ったアインの力を得て、ソリアと対決！ だが、北斗神拳の前には敵ではなかった。

そして、ファルコとの戦いが始まる。

▼ソリアの紫色に輝く拳に苦しめられる。だが、負けられないのだ！

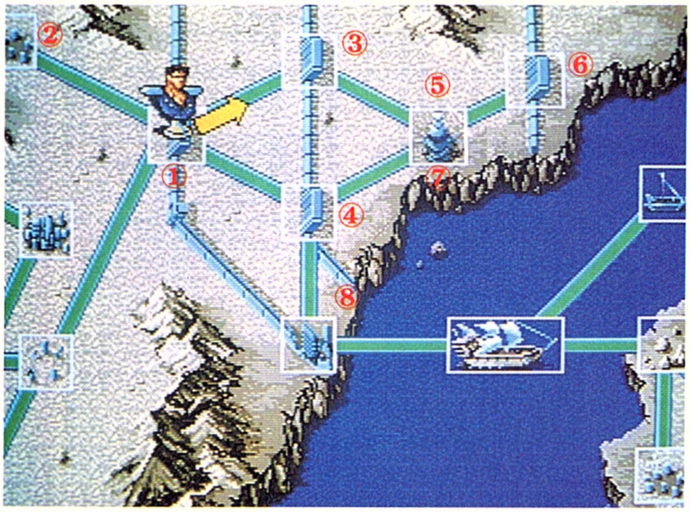


元斗皇拳の使い手、ファルコとの戦いが待っている!!

第2章のエリア数は7。スタートはマップ上の①地点からだ。ここはソリアのいるエリアの延長上にある。最初の目的地は⑥にあるファルコのいる中央帝都、そして⑧の海岸をクリアすれば第2章はクリアとなる。



第2章マップ



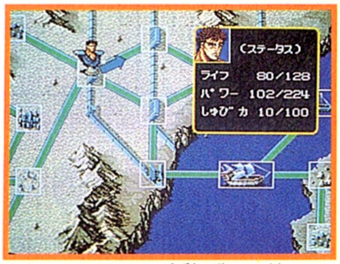
1 第1の門

第2章がスタートするとマップ表示なしにいきなりアクションシーンになる。第1の門での戦いはすでに始まっているのだ。ザコ敵は強さはあまり変わりないが数が増え、攻撃してくる回数が多くなっている。一撃一撃を確実に放ち、倒していこう。

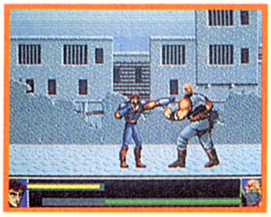
ステージラストには中ボス・シーノが待っている。これといった特徴的な攻撃はないが、キックは強烈。ヒット&アウェイが有効な攻撃パターンだ。



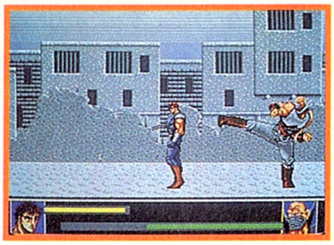
▲敵の数が増え、攻撃がしつこくなってきている。素早い攻撃で対応しよう



▲ケンシロウがいる地点が第1の門だ。ここから第2章がスタートする



◀パンチをヒットさせたらすぐに引く。この繰り返し



▶まともにキックをくらうとダメージは大。深追いはダメ

2 静かなる村

かつてマミヤと再会した静かなる村にいたのは、アインの愛娘・アスカだった。アインは裏切り者として帝国の手によって処刑されてしまったのだ。「パパの仇を取ってね」と頼むアスカ。それに応えるケンシロウ。体力の最大値が増えた！ 再び①のエリアを抜け、③の第２の門へ向かおう。


▲けなげな少女の頼み……。それにしてもすごい身長差！



▶そして体力の最大値がアップ！ 第２章に登場するケンシロウの仲間はあとひとり

3 第2の門

第２の門までできた。敵の攻撃はさらに激しさを増しているが、その中で注意しなくてはならないのが、飛び道具を投げつけてくるヤツとオートバイ部隊だ。飛び道具の敵はナイフ、トマホーク（投げオノ）を投げつけてくる。パンチ、キックではじき返せるが、タイミングをうまく合わせるように。オートバイ部隊はしゃがみキックか、パワーアップ後の飛びげりが有効だ。一撃で倒さないと苦しくなる。


▶確実に倒さないと意外に大きいダメージが


◀タイミングを見計らってしゃがみげりを！

4 第3の門

第３の門も第２の門とさほど変わりはない。ここでの特別な注意事項はないが、第２、第３の門での共通の注意として、敵にはさまれないようにするというのがある。はさまれて攻撃を受けると反撃する前に連続してダメージを受けてしまうことが多いのだ。


▲ふり返ってすかさずパンチではじき飛ばせ

5 中央帝都

第３の門を突破したら次は中央帝都だ。だが、ここには何もない。建物の外を歩いて進んでいくだけだ。ザコ敵も現れないし、もちろんボスもいない。建物の中に入ることもできない。

この建物には次の第４の門にいるファルコを倒さないと入ることができないのだ。さあ、ファルコの元へ急げ！

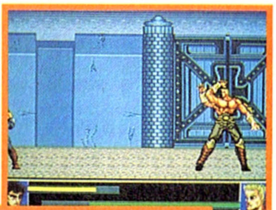

▲ただ通り過ぎていくのみ。次はファルコとの戦いが待っている……！

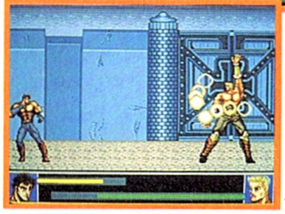
6 第4の門・ファルコとの闘い

ファルコの武器は元斗皇拳。金色に光る腕から放たれるパワーが球体となってケンシロウを襲う。これはタイミング良くジャンプしてかわすしか手はない。早すぎても遅すぎても当たってしまうので、注意が必要だ。

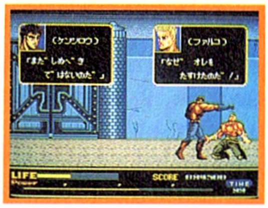
ファルコのもうひとつの武器は腕を回転させて放つパワーだ。円を描きながらケンシロウに向かって飛んでくる。これはよけようがない。

倒すと防御力が上がる。


▶ファルコの腕が回転し、元斗皇拳の秘技が炸裂


◀放たれたエネルギーは回転しながら飛んでくる


▶球状のエネルギーがケンを襲う。タイミング良くジャンプしてかわそう


▶ファルコを助けたケンシロウ。防御力アップ

7 中央帝都・地下

ファルコを倒し、中央帝都に戻るといきなり地下面になる。基本的な構造は第１章の地下面と同じだが、さらに複雑になり、罠の数も多い。飛び道具が飛んでくるがあせらず、確実に叩き落としていこう。

奥には天帝がいる。だが、その姿はリンにそっくり！これは……!?


▶トマホークが飛んでくる。高さを合わせてはじき返せ


▶最奥部にいる天帝。失われてしまった体力が全回復する。助かるなあ

8 海岸

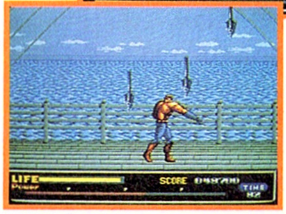
天帝に出会って体力を回復したら、第３の門を再び抜け、海岸へ行こう。修羅の国へ渡るための船に乗るのだ。

ここでの敵はさまざまなところから飛んでくるもりだけ。人型の敵は現れない。その分、難しいともいえるけど。

砲台から撃ち出されるもりはジャンプしてかわし、そのまま飛びげりで破壊しよう。海の中から飛んでくるもりは、間に入ってかわせ。

ここをクリアすれば第２章は終わり。


▶砲台はもりを撃ち出してくる。飛びげりで破壊


◀海からもりが！間に入りかわそう

第3章は「地獄の修羅」いよいよ物語は核心へと向かう

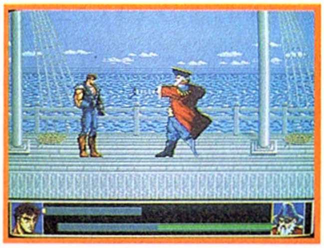
第３章のスタートは第２章、海岸の続きの海賊船上からだ。武装した海賊たちが次々とケンシロウを襲う。そしてボス・赤シャチ。長いもりと左手の手鉤の攻撃は厳しい。

そして上陸。ケンシロウは帝国の残党に奪い去られたリンを救い出すため、修羅の国へきたのだ。だが、そこには凄絶な闘いがケンシロウを待っていた。




▲海賊船の上は手強い敵ばかり現れる。銃は特に要注意！

▼ナイフを持って飛びかかってきた。キックでけ散らせ


▼船長・赤シャチ。長いもりと鎖のついた左手の手鉤が武器だ


フォゴットンワールド

文／ＣＢ成沢

FORGOTTEN WORLD



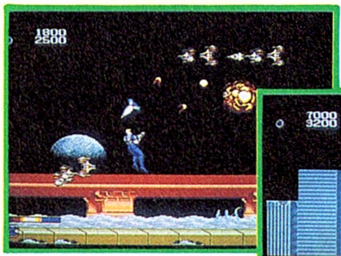
■セガ
■10月発売予定
■¥6000(税抜き)

「大魔界村」で注目を浴びているカプコンオリジナル、セガ移植だが、その第２弾として登場するのがこのゲーム。業務用のタイトルは「ロストワールド」。ローリングスイッチとハデな画面演出が売り物のあれだっ！

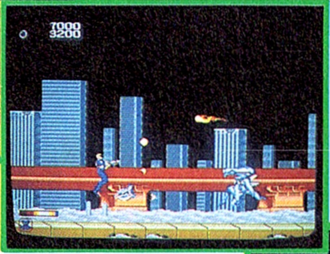
ＭＤ版の発売は「大魔界村」が先だけど、業務用での発売はこちらが先。カプコンの誇る業務用『ＣＰシステム』の第１弾として発表された「ロストワールド」が「フォゴットンワールド」と名を変えての登場だ。

天帝バイオスと邪悪神によって滅ぼされた世界で最終戦士として立ち上がった２人の男。通常武器と特殊武器を組み合わせ、前後左右から現れる敵をけ散らしていこう。

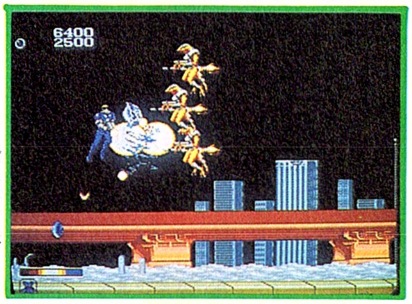
基本的には横スクロールで進んでいくが、面が進むと斜めや縦スクロールになる部分もある。また、業務用にあったキャラクターを360°回転させるローリングスイッチはⒶ、Ⓒボタンによる左回転、右回転というようになった。グラフィックやサウンド面でも満足が得られる移植になるのは間違いなさそう。「大魔界村」で実証してるしね。アクションファンは今後も要注目！



▼地上をロボットが歩いてきた。炎のようなビームを撃ってくる上にカタい。集中攻撃だ！



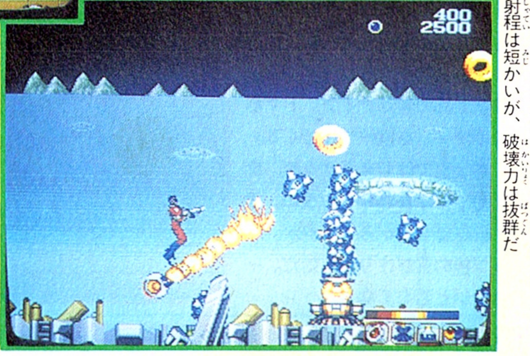
▲右上、左下から続々と敵が出現する。素早く回転、攻撃して全滅させよう



▶トカゲのような姿の敵軍。近づいてきたところを狙い撃ちだ！



◀業務用と同じように２Ｐ同時プレイもできる。違う武器を持ち、共同で戦おう



◀合体する敵を迎え撃つのは強力なバーナー。射程は短かいが、破壊力は抜群だ

尾崎直道のスーパーマスターズ

おざきなおみちのスーパーマスターズ



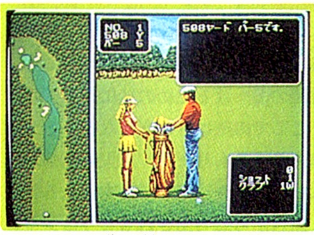
■セガ
■9月発売予定
■¥6000(税抜き)

ＭＤのスポーツゲーム第３弾はいかにもＭＤらしいグラフィックを生かした３Ｄタイプのゴルフゲームだ。随所にＭＤならではといえる部分を散りばめ、ユーザーを楽しませてくれそうだ。

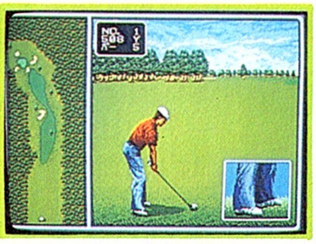
スポーツゲームの定番としてすっかり定着したゴルフだけど、３Ｄタイプというのは意外と少ない。そこで登場するのがこのゲーム。画面の３分の２を占める３Ｄグラフィックをひっさげて颯爽と現れたのだ。

見どころは何といってもそのグラフィック。３Ｄ部分が大きいからコースの風景もよくわかり、実際のゴルフに近い感覚でプレイを楽しむことができる。４Ｍを使っているだけあって、グラフィックも数多く入っているのだ。

また、例えばトーナメントではキャラとキャディの能力が上がるなどの新要素も入り、盛りだくさんのゴルフだ。



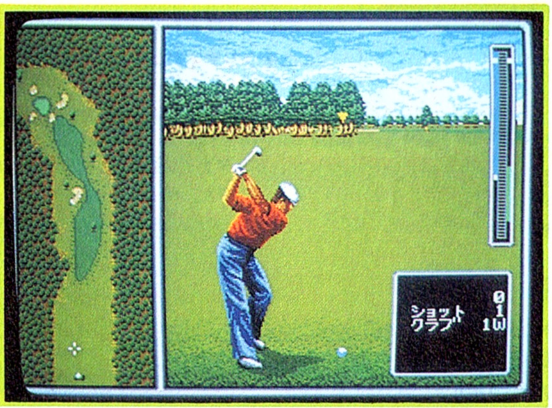
▲ショットに入る前のシーン。クラブを選んで、アドレスを決めて……



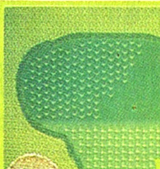
▼アドレスは右下に表示される。なかなかわかりやすくなっているのだ



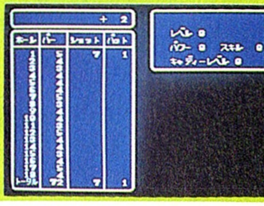
▲ボールの状態もアドレスと同じところに表示される



◀ショットのタイミングはよく使われているボタン３回押し方式。１回目でバックスイング、２回目で位置決定、３回目でヒット、になっている



◀グリーンの図。芝目の表示もこれまでにあったものとさほど変わらずわかりやすい



▶スコア表の右にあるのはキャラクターのレベル表示。勝ち抜いていくほどレベルは上がる



◀スタート前には持っていくクラブの選択が可能。勝つといいクラブが手に入る

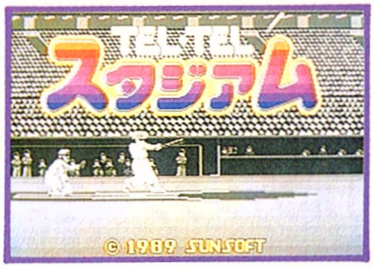
TEL TELスタジアム

■サン電子■9月発売予定■¥6500(予、税抜き)

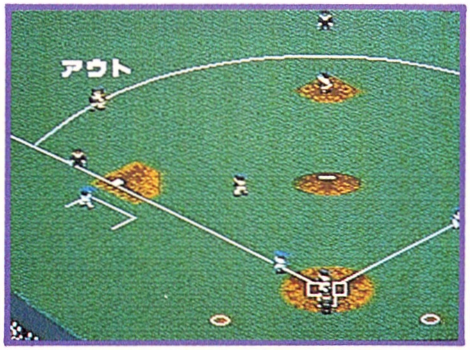
「TELTELスタジアム」の続報が入ってきたので紹介しよう。普通の対戦野球かと思っていたがびっくり！

ゲームは野球シミュレーション。アクション性は一切ない。プレイヤーは監督であり、選手起用や作戦指示を出して試合を進めていくシステムなのだ。自分のチームを作り、通信で他人のチームと戦わせるのがメインの遊び方だが、もちろん自分1人でペナントレースを争わせることもできるのだ。電話の向こうとこっちで練り上げた作戦をぶつけ合うのも良し、ペナントレース優勝目指して戦うのも良し。普通の野球では味わえない楽しみがある。

また、通信を使ったイベントも予定されているらしく、そちらも楽しみだ。



◀タイトル画面。モノクロのグラフィックがそれっぽい雰囲気を出している。なかなかのもんでしょ



▶打球が飛ぶとこのフィールディング画面になる。ちょっとキャラが小さいけど、割と見やすい



▼こちらは守備側。どんな球を投げるか、どんな守備にするか。素早く考えよう



▲バッター側のセレクト画面。状況をよく考えて的確な指示を出していこう



▼1チームのキャラクター数は24人。監督たるもの、各人の特徴はしっかり頭に入れておこう



▲そしてチーム数はなんと30もある！　一癖も二癖もありそうなチームばかりだ

TEL TELまぁじゃん

■サン電子■9月発売予定■¥5800(予、税抜き)

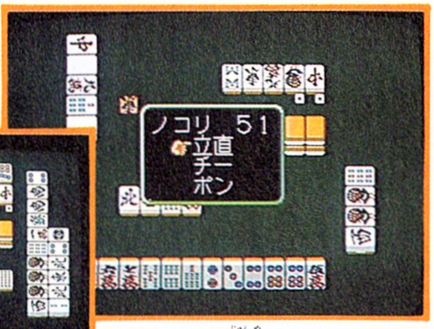
こちらの「TELTELまぁじゃん」は通常の4人打ち麻雀だ。通信対戦では2人が対面につき、残りの2人はコンピュータが受け持つシステムだ。

1プレイ時のモードもいくつかある。コンピュータと対戦し、一定以上の成績をあげれば段位が授けられ、対戦相手が段々と強くなる段位戦モードや、40人の個性ある打ち手と戦えるノーマルモードなどさまざま。コンピュータの思考も強力で手応え充分の麻雀だ。

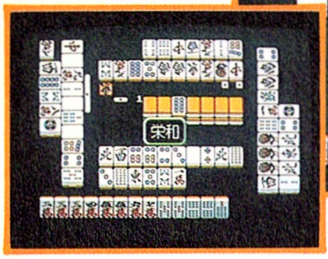


▶例によってのタイトル画面。楽しげな雰囲気が漂ってくる（コジツケ）

そうそう、モデム本体の発売日だが、まだ未定。一応8月末の発売を予定してはいるが、ずれこむ可能性があるとのこと。なるべく早くはっきりした事を知らせてほしいものだね。



▼何にも増して、パイが見やすいのはいいことだ。あとは頭の良さだけど、こればかりはやってみなきゃね

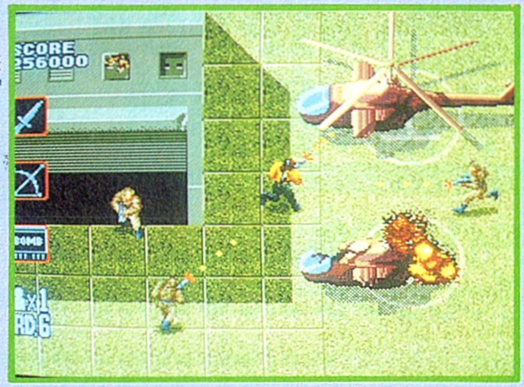


▲リーチ！　5巡目でリーチとはこれまた早い。他の面子の手はどうなってるかな？

メガドライブクラブ 一押し情報 ナムコのMDソフト第1弾は「フェリオス」だ!!

ついにナムコのMD参入第1弾が決定した。タイトルは「フェリオス」。今年の春に業務用として発売されたシューティングゲームだ。ギリシア神話を題材に、天馬ペガサスにまたがった主人公・アポロンがハーデスの手に捕われた妹・アフロディーテを救いにいくというストーリー。縦スクロールに回転、拡大、縮小を取り入れた演出効果抜群のグラフィックが目を引いた。MD版はどうなるかまだわからないが、ナムコの技術力ならヘタなものは作らないと思われる（PCエンジンへの移植を見ればよくわかる）ので期待したい。また、業務用では音声合成がこれでもかという程入っていたが、MDに移植されてどうなるのか、というのも楽しみのひとつだ。いずれ詳報を伝えよう。でも、個人的な感想になるけど、やはり第1弾はもっとインパクトの強いゲームにしてほしかった。「源平討魔伝」とかね。

さて、セガの作品で新しいところをいくつか。8月には「大魔界村」が発売されるが、もう1作、「麻雀COP・竜」という麻雀ゲームが発売される。アドベンチャー的要素が入った麻雀ゲームで、主人公・竜が敵との麻雀に勝ち、事件を解決していくというものだ。ニチブツの業務用にこのタイプのものがあるが、家庭用でははじめての試み。近く紹介できるだろう。



▶これが「ランボーⅢ」の画面。見るからにハデそうでしょ。どこまであのアクションが表現されるのか、今から楽しみ。ヘリは飛ぶのかな？

右の写真はずいぶん前からリストアップされていた「ランボーⅢ」だ。見ての通りのアクションゲームだが、映画の迫力をどこまで出しているか、楽しみである。

そうそう、PCエンジンに続いて、MDも海外で発売されることになった。名称は「GENESIS」。アメリカでも16ビット旋風を巻き起こしてほしいものだが、どうなることやら……。

モンスターの世界へようこそ



天野喜孝イラスト集

ファイナルファンタジー・モンスターマニュアル

扉を開けるとそこはもうファンタジーの世界

めくるめくモンスターによいしれる…

スクウェア・ファミコン必勝本編集部共同編集

北枕獲・監修　定価980円（税抜き）

キャラクターデザインを手がけたアニメ界の巨匠、天野喜孝のイラストで綴るファミコンＲＰＧの超大作、ファイナルファンタジーの世界。全モンスター解説、大画面で大迫力のグラビア

イラストと興奮のサイドストーリー、詳細モンスターカタログ、天野喜孝プロフィール付き、モンスターワールドの全貌が、今、明らかになる!!
興奮のファイナルファンタジー・ビジュアルワールド



モンスターこそゲームの主役
魅力あふれるモンスターたちを
華麗なイラストで綴る
必勝本のビジュアルブック

TVゲーム怪物イラスト大事典

監修・北枕獲／定価780円（税抜き）

これまでＴＶゲームに登場した怪物102を系統分類!　怪物の権威・北枕獲の思い入れ解説、日本を代表する怪物イラストレーター６人による迫力イラストの競演!!

登場モンスター／ドラゴン族／人獣族／不死族
亜人族／魔物生物／魔獣・幻獣／悪魔族／巨大
生物／妖精・精霊／不定形生物　etc

ビデオ版 NIPPON アイドル探偵団 Vol.1

SEIKO

VHS HiFi 30min

◆税込み1800円
（税抜き1748円）

アイドルの魅力がぎっしりつまった30分!!

内容はこうだ！♡グラビア♡巻頭インタビュー・伊藤美紀♡ドラマ秘密の学園—作・演出＝高取　英／出演＝神崎聖子・渡辺路恵　森田輝美・羽田祐子他♡バラエティー司会・神崎聖子♡ゲストコーナー・増田未亜♡朝シャンメイツ・北原まどか、などなど、かわゆいアイドルが勢ゾロイ!!



創刊第1号は先着300名様に神崎聖子のサイン入り生写真プレゼント（応募葉書付き）

JICC出版局 ●書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621

Ultima IV
クエスト オブ アバタール

ULTIMA IVの究極の目的であるアバタールへの道。目指すは8人の勇者からなるパーティだ。小説版、コミック版で新たな命をふきこまれるこのキャラクターたちの、オリジナルの設定を明かそう。旅立ちは、もうすぐだ！

8人の勇者たちの冒険が、今始まる。



騎士デュプレ：輝く鎧に身を包み、名誉を追い求め戦いの旅に出る若き勇者。恐るべき魔剣を使いこなせるのは、彼だけなのだ。

戦士ジョフリー：戦うことを職業とするもうひとりの勇者。全身が武器であるともいえる彼の強靭な肉体。それはどんな敵にも後を見せない、勇敢さの証である。

レンジャーシャミノ：人里はなれた深い森に住む。大自然の中で動物たちと暮らすことによって、物質的な快楽を越えた精神的な美しさを知る人物。

吟遊詩人イオロ：彼の歌声は全ての人に安らぎを与え、また彼の優しさはどんなに貧しい人の心をも幸せで満たすだろう。

魔法使いマリア：宇宙の神秘を求めて研究を続ける美しき女性。嘘いつわりのない誠実さが彼女の美徳だ。

鍛冶屋ジュリア：他人のためなら自己の犠牲もいとわない。女性ながら、その戦闘力には定評がある。

ドルイド僧ジャアーナ：正義とは？ 人々を苦しめる悪とは？ 森の町ユウに住んでいるこの僧侶は、真の正義を求めている。

羊飼いカテリーナ：誇り高きことは美徳なのか。自己を主張せず相手を認めることが真の人間関係への道ではないのか。彼女は、そんな謙譲の徳について学んでいる。

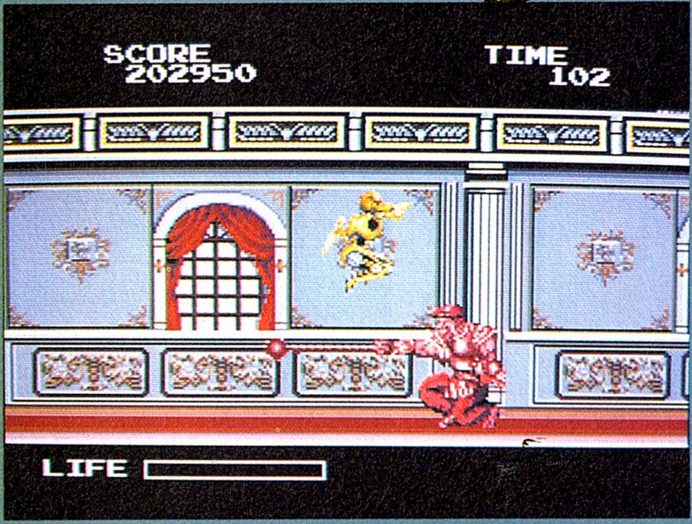
——この個性あふれる8人の行方には、はたしていかなる出来事が……。

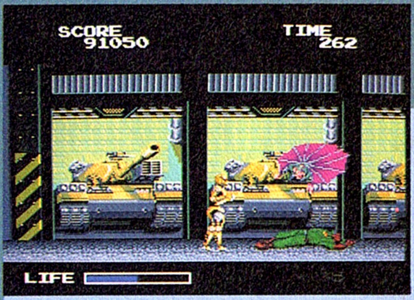
ピーシーエンジンクラブ

PC Engine CLUB

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌
VOL.37

どぅおもぉ、"PCエンジンクラブ"も増ページになって、喜んでいる（＝苦しんでいる）今日この頃です。ま、それだけ、エンジンのゲームラインアップも充実してきたってことですかねぇ。特にROM²は高価いです。ユーザーが泣くよーなモノは創らないで下さいね♡





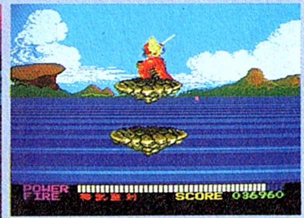


ニンジャウォリアーズ

Simple is Bestだとゆー、指先に自信のあるACゲーマー諸君。挑戦を待っているぞ!







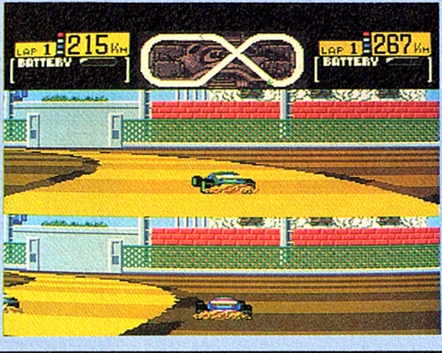
神武伝承（じんむでんしょう）

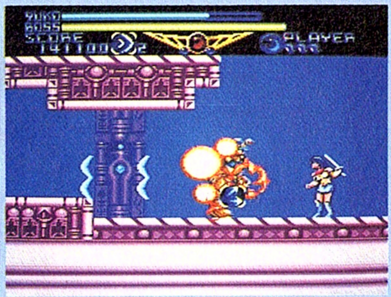
走れ、跳べ、斬れ! ニューヒーロー伊織、デビュー

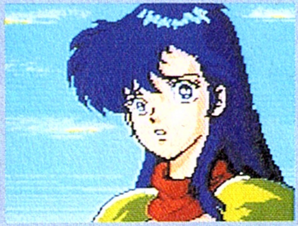
ファイナルラップツイン

再び登場、クエストモード。今回は熱血爆笑編だぞ!









ヴァリスII

ヴィジュアルとアクション、どっちもオイシい!!

ニンジャウォーリアーズ



文／北枕 獲

■タイトー
■6月30日発売
■¥6200(税抜き)
■Hu-CARD

指先がモノをゆー面クリ・アクションだ

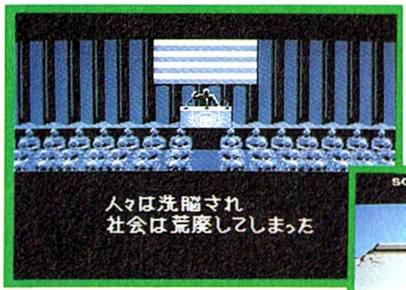
とにかく〝Simple is Best〟だと思っているアクション派の皆様、このゲームは指先のテクニックだけがモノをゆー正統派アクションゲームでございます。アイテムや、パワーアップなどとゆーお下品なモノは、いっさいございません。魔王バングラーの手下どもを倒しつつ、ただひたすら前進するのみなのでございます。生粋のアクション派の皆様は、きっと感激の涙をお流しになることでございましょう。うるうる…。

◑まずはニンジャとクノイチについて知らなきゃね!!

1993年、その国に魔王バングラーが現れた。バングラーは、その邪悪な魔力を使い、恐怖の独裁政治を行った。人々は洗脳され、社会は荒廃していった。革命派のリーダー、マルクはバングラーを倒すべく、2体の殺人マシーンを造る。それが、ニンジャとクノイチだ。プレイヤーは、どちらかを選び、打倒バングラーをめざす…、とゆーゲームだったよね。

リードでもふれたよーに、このゲームには〝体力回復アイテム〟や、〝武器のパワーアップ〟など、この手のゲームでおなじみのシステムが採用されていない。徹頭徹尾、指先のテクニックだけが要求されるゲームなのだ。つまり、ニンジャやクノイチの動きをカンペキに把握して、自由自在に操れるよーにならなければ、クリアは難しいってことだよね。

てなワケで、ニンジャの動きを、お勉強することにしよう。特に防御のテクニックは重要だからね。しっかり、使いこなせるよーにしておこう。



▲人類の敵、魔王バングラーを倒すのが、ゲームの目的だ





▶青いニンジャスーツがよく似合うニンジャ

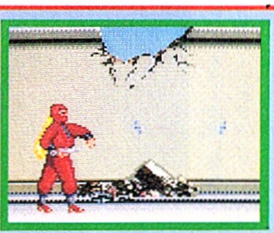
▲金髪の動きが、とってもすてきなクノイチ

苦無(攻撃)



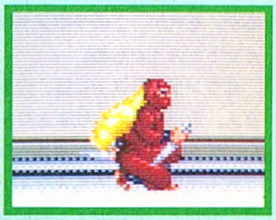
ニンジャとクノイチの基本的な攻撃法。IIボタンを1回押すと、1回振る。連打で左右交互に振ることもできる。

手裏剣



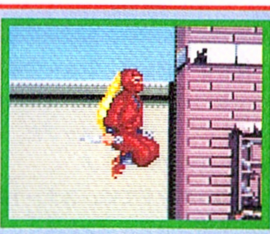
Iボタンを1回で、1発投げる。画面上に表示されるのは4発まで。ただし、数に制限あり。敵忍者を倒すと5発補給される。

しゃがみ歩き



方向キーの左右斜め下で、しゃがみ歩く。苦無を振り回しながらしゃがみ歩けば、かなり安全である。移動速度は落ちるけど…。

ジャンプ



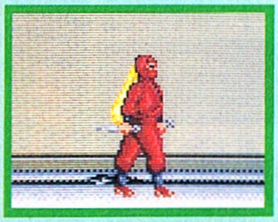
方向キーの上で真上ジャンプ、左右斜め上で前進ジャンプ。ジャンプ中は無防備になるので注意したい。

苦無(防御)



IIボタンを押したままにすると防御の構えになり、敵の攻撃を受けられる。バングラーを倒すためには、絶対、必要なテクだ。

歩く



方向キーの左右で、直立歩行をする。おそらく、いちばん基本的な移動方法であろう（わざわざ、書くことじゃないか…)。

ムーンウォーク



防御状態で、ニンジャが向いているのと逆方向にキーを入れると、後ろ歩きができる。もちろん、しゃがんでいるときもOK。

回転ジャンプ



防御状態のとき、方向キー斜め上で、回転ジャンプ。ジャンプ力がアップし、回転中は攻撃を受けない。大いに活用しよう。

▶よい子の◀ 敵キャラ図鑑

てなワケで〝ニンジャウォリアーズ〟に出演の敵キャラをすべて…とゆーワケにはいかないけど、ほとんど全員を紹介してしまうからね。攻撃力の数値は、ニンジャのMAXライフ128に対してだ。

アーミーナイフ(緑)



■攻撃力
ナイフ……8
ケリ……4
体当り……1

■耐久力
苦無……1
手裏剣……2

300PTS

世界一弱いザコキャラ。ただし、ニンジャがしゃがんでいると、たま〜に飛びゲリ攻撃をかけてくるヤツもいるから、注意してくれ。

アーミーナイフ(青)



■攻撃力
ナイフ……8
ケリ……4
体当り……1

■耐久力
苦無……2
手裏剣……4

300PTS

緑との違いは、色と耐久力だけなんだ。つまり、コイツもザコキャラであることにかわりはない。緑同様、飛びゲリだけ注意しましょーね。

アーミーマシンガン(緑)



■攻撃力
弾……16
体当り……1

■耐久力
苦無……1
手裏剣……2

400PTS

ニンジャに近づき、マシンガンを1〜4発撃つ。しゃがんで撃つこともあるから、注意。コイツもザコキャラであることに変わりはない。

アーミーマシンガン(青)



■攻撃力
弾……16
体当り……1

■耐久力
苦無……2
手裏剣……4

400PTS

緑の耐久力違い。アーミーマシンガンは、ニンジャと一定の距離を保つように動くから、回転ジャンプなどで、一挙に距離をつめよう。

アーミーランチャー



■攻撃力
弾……8
爆発……16
体当り……1

■耐久力
苦無……1
手裏剣……2

400PTS

一定距離に近づくとランチャーを撃つ。弾の飛距離は、ニンジャの位置により変化する。ときどき、自爆をするヤツもいるので注意。

ROUND・3 倉庫

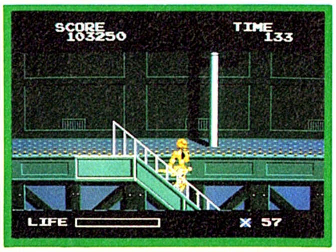
無人街、軍事基地を抜けると、倉庫に突入だぞ。このラウンドで、初めて上下2段の立体マップが登場するのだよ。階段を使って昇り降りできる場所が2ヵ所あって、どちらを選ぶかはプレイヤーの自由なのだ。下を行く場合は、近道になるけど、土蜘蛛やくノ一など、強敵が出現する。上の道よりも、かなり難易度が高くなっているんだ。上と下、どっちの道を進むかは、キミの腕しだいってワケなのさ。

また、直立したままでは通れない（＝しゃがみ歩きしなければいけない）天井が低い場所も、このラウンドから登場するぞ。

さて、敵キャラだ。いちばんイヤなのはシャドーマンだよね。こっちの動きをトレースしてくるから、なかなかダメージが与えられないんだよね。タイムがあるから、ジックリとなんてやってられないし。おちゃめなムササビも初登場だけど、コイツはただのザコ。ボスはアイアンアーム。このゲーム最強の敵といってもいいーぐらいのヤツだ。回転ジャンプで、バックを取りながら攻撃しよう。



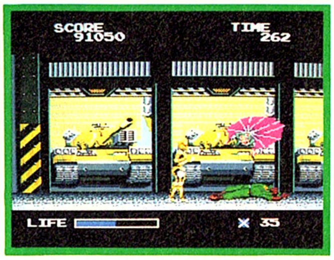
▶コイツが〝イヤなヤツ〟No.1、般若の面をつけたシャドーマンだ。さっさとやっつけて…といいたいところだけど、苦労させてくれるぜ、まったく



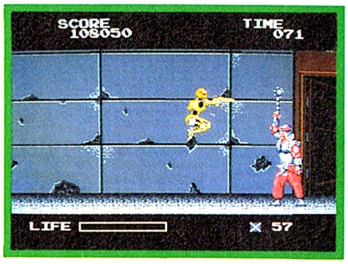
◀このROUNDには、階段で移動できる場所が2ヵ所ある。どっちへいっても、たいして違わないけどね



▲しゃがまなきゃ通れない場所。でも、人間タイプの敵は入れない安全地帯でもある



◀なんのために飛んでくるのか、よく分からないムササビ



▶ここのボスは、アイアンアーム（銀）。鉄球が痛いっ！

ROUND・4 夜のビル街

舞台は一転して、ショーウインドが並ぶ夜のビル街になる。立体的な構成はなしの、一直線のマップだ。どんどん右へ進んでいこう！

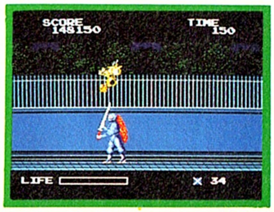
このラウンドでは、スタートの直後に、強敵シャドーマンが次々と出現する〝シャドーマン地帯〟があるんだよね。ここが、このラウンド最大のヤマ場だ。スタート直後だけに、気が抜けがちになることも多い。注意しよう。

ここを、いかにダメージ少なく通過するか。それが、このラウンド最大のポイントだろうからね。

ラウンドのラストには、火炎忍者が2人、登場する。火吹きとワープを使い、1人でさえイヤなヤローなのに、2人も出てくるんだもんなぁ…。あー、やだやだ！ とにかく、回転ジャンプを駆使して懐に入り込んで、苦無を振り回す…しかないのかなぁ…。それから、はさまれないよーにして闘うことも忘れないよーにね。

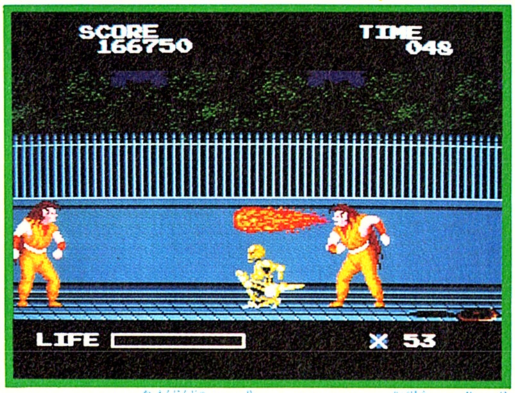


▶スナイパーの狙い撃ちもダメージがデカいぞ



▶元ボスキャラも、ザコとして出てくるしね

▼ときどき、飛びゲリ攻撃をするアーミーナイフ。ここまでくると、アーミーマシンガンも連射するよーになるので注意



▲ここのボスは、火炎忍者が2人だ。はさまれて、両方から火を吐かれると、とっても痛い目に合わされることになるからねぇ。ノーダメージで抜けるのは、至難の技…だよなぁ





◀ここがウワサの〝シャドーマン地帯〟。複数のシャドーマンを相手にする愚は、絶対に避けたい

土蜘蛛	くノ一	火炎忍者	シャドーマン	アイアンアーム	忍犬
					
■攻撃力 鉄爪……8 体当り……3	■攻撃力 剣……10 手裏剣……8 体当り……4	■攻撃力 火炎……16 体当り……6	■攻撃力 苦無……10 手裏剣……8 体当り……3	■攻撃力 鉄球……16 鎌……16 体当り……8	■攻撃力 咬みつき……6 体当り……4
■耐久力 苦無……5 手裏剣……10	■耐久力 苦無……5 手裏剣……10	■耐久力 苦無……8 手裏剣……16	■耐久力 苦無……5 手裏剣……8	■耐久力 苦無……12 手裏剣……24	■耐久力 苦無……1 手裏剣……1
500PTS	800PTS	1000PTS	800PTS	1500PTS	500PTS
ニンジャに近づき、鉄爪攻撃、ジャンプで逃げる。防御がうまく、手裏剣はほとんど弾かれてしまう。動きも素早いが、忍者系ではザコ。	接近戦では長剣を、はなれると手裏剣を使って攻撃をする女忍者。回転ジャンプで、背後に回り…とゆーパターンが、一番ラクだけど…。	ニンジャに近づき、いきなり口から火炎を吐くイヤなヤツ。手裏剣で倒そうとしても、投げるとワープして、ニンジャの後ろに現れる。	特定の位置に出現。苦無と手裏剣を使う。プレイヤーの動きをトレースするので、ダメージを与えにくい。ダメージを受けるとワープ。	ニンジャとの距離により、鉄球と鎌を使い分けるテクニシャン。攻撃力、耐久力ともに高く、このゲーム最強の敵キャラであろう。	突進してきて、体当りをする。背を向けていると、飛びかかって咬みついてくる。走っているときは、しゃがまないと倒せない。

ROUND・5 下水道

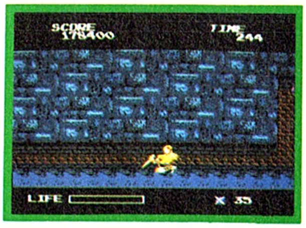
夜のビル街の最後にあるマンホールに飛び込んだニンジャ（あるいはクノイチ）は、バングラー官邸をめざし、地下下水道を進んで行く。

このラウンドの特徴は、しゃがまないと通れない、狭い空間がメインになっていることだ。もっとも、こーゆー場所に出現する敵は、バットと忍犬ぐらいなんで、かえってラクだったりするのだけれどね。

ラウンドもここまで進むと、今までのラウンドではボスを張ってたキャラが、ザコとしてゾロゾロ出てくるんだよねぇ。今までに覚えたすべてのテクニックを駆使しないと、クリアはキビしーラウンドだぞ。バットのまとわりつきにも、ちょっと注意が必要だろう。

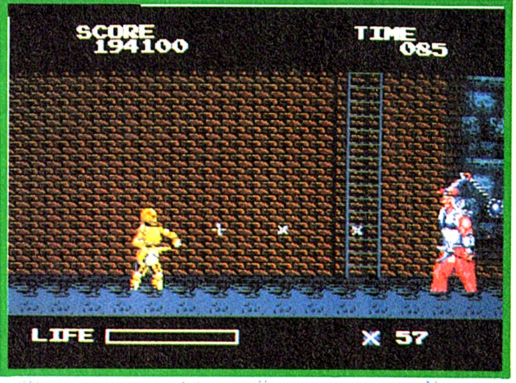
ラストのボスは、鉄球付き鎖鎌を使うアイアンアームの再登場だ。鉄球を見切って、懐へ飛び込めるかが、勝負の分かれ目。コイツさえ倒せば、次はいよいよラストラウンドだからね。





▶ここは、しゃがみ歩く場所が多いんだ

▲バットは最弱キャラだけど、まとわりつかれると、うっとーしーんだよねぇ





◀こーゆー場所で、シャドーマンと闘うのは、とってもツライものがある



◀忍者としてはザコの土蜘蛛も、その防御能力はバカにならないモノがあるのだ

▲再びアイアンアーム（銀）が、ボスとして登場。2回目だし、もう楽勝…なんてこた、絶対にないね！

ROUND・6 バングラー官邸

下水道を抜けると、そこはバングラー官邸の庭先だ。いよいよ、最終ラウンドのスタート、気持ちを引き締めていくことにしよーね。

とゆーワケで、ニンジャは、庭を駆け抜け、官邸内に侵入するのだっ!!

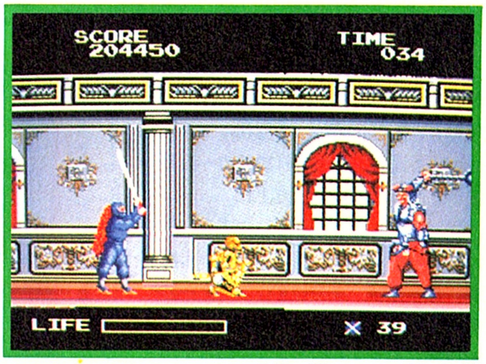
今までのラウンドでは、スタートからゴールまで、ほとんど1本道のマップだったよね。ただひたすら敵を倒し進み続けるだけだった。ところがだ。このラウンドは、そーじゃないんだよねぇ。バングラー官邸は6階建ての建物で、その内部は迷路状になっているのだ…。階段を使って、あっちへいったりこっちへいったり…。敵と闘うことよりも、時間と闘うことの方が重要だったりするラウンドなのだ。とにかく、1回や2回のタイムオーバーにくじけずに、がんばってルートを見つけてね！

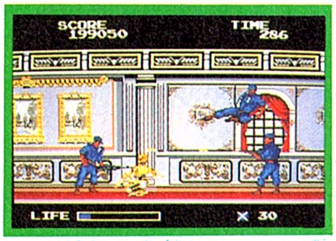
ラストラウンドだけあって、出てくる敵もハンパじゃない。特に建物内はほとんどボスクラスばっか…。根性、入れないと（入れても…か）、苦しいぞ！

それから、建物内を徘徊する警備ロボット3SVOのレーザーに注意!! 食らうと、ダメージでかいよ。

さぁ、ここまでくれば、ラストのバングラーは、もう目の前だ。ほんと時間との勝負になるから、カンタンでいいからマップを作ることをお勧めする。

▶ここまでくれば、めざすバングラーの部屋も、もうすぐだ。し、しかし、残りタイムも、あとわずか!! 間に合うかなぁ…





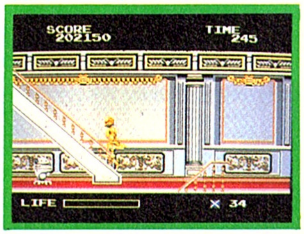
▼とにかく、出てくんのは強敵ばっかだからねぇ。コンティニューに、回数制限があるのがツライトコだ

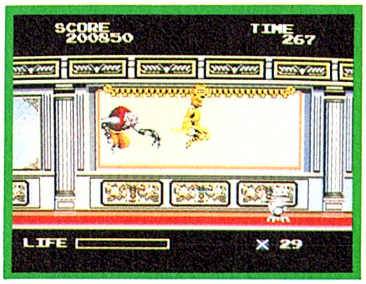
◀さすが、ラスト。ザコキャラ軍団の攻撃も、ナミじゃない。油断してると、アッとゆー間にあの世いきだ

▼官邸内は、迷路状になっている。残りタイムとも闘わなきゃならないんだ



◀バングラー官邸の前庭。いよいよラストだね。気を引き締めていくことにしよう





キャラ	攻撃力	耐久力	得点・解説
ムササビ 	腕…8 体当り…4	苦無…1 手裏剣…1	500PTS 上空からとつぜん飛来し、ニンジャの目前で急旋回、上空に消える。苦無を振り回していれば、勝手に当たって死んでくれるアホキャラ。
スナイパー 	ライフル…16	苦無…1 手裏剣…1	400PTS 物陰からとつぜん出現し、ライフルを一定間隔で撃ち続ける。近づくと隠れるので、遠方から手裏剣を使って倒すしかない。
3SVO 	レーザー…20	苦無…4 手裏剣…×	800PTS 一定コースを往復。進行方向にニンジャを発見すると、レーザーを撃ってくる。レーザーは防御できない。また、手裏剣では破壊不可能。
バット 	体当り…4	苦無…1 手裏剣…1	200PTS 天井にとまっていて、ニンジャが近づくと降下、波形状に飛んでくる。ザコキャラではあるが、まとわりつかれると、ちょっとイヤらしい。
アイアンアーム(赤) 	鉄球…16 鎌…16 体当り…8	苦無…3 手裏剣…6	800PTS ラスト近くで出現するので、強敵かな？ と思ったら、以外に弱いのだ。離れた場所から、手裏剣連発で片付けるのがラクであろう。

ファイナルラップツイン



文／北枕 獲

■ナムコ
■7月7日発売
■¥6200(税抜き)
■Hu-CARD

今度のクエストは、熱血親子が登場だ!!

と、いきなりレースゲームらしからぬ見出しである。実は、このゲームには"クエストモード"があるんだぜいっ!! そう、『ワールドコート』で大ウケした、あのクエストモードだ。今回は、熱血親父から、チビ4駆のテクニックをスパルタ式にたたき込まれた主人公が、"チビ4駆の星"をつかむため、武者修行の旅に出るのだ。もちろん、涙をぼーだと流すねーちゃんが陰ながら、見守ってくれているのだぞ！ うぷぷっ!!

◇ふつ〜のレースと熱血クエストモード!!

もちろんクエストモードは、あくまでオマケで、ふつーのレースモードがメインなんだよね。

PCエンジン版のファイナルラップツインは、ファミコンと同じ上下2分割画面で、2P同時プレイ可能な本格派だ。ビジュアル的にはファミコン版と同じに見えるけど、データやプログラムはエンジンの能力に合わせて、大幅に変更してあるんだ。で、ファミコン版に比べて、業務用に近い大人のゲームになっているんだ。

そして、クエストモード。ワールドコートのテニスの試合が、チビ4駆レースになってると思えばいーんだよね。それにしても、今回のノリはすごいよ。青春スポ根アニメ（もちろん、最近ビデオが発売された、あの作品をさして いる）風で、思いっきり暑苦しい展開が楽しめるのだ。今度はぜひ、プロレスでやって下さいね、ナムコさん。





▲こっちは、大笑いのクエストモード。次の種目は何だろう？

◀こっちは、ふつう〜のレースゲーム。手に汗握る本格派！



▲モード選択画面。1人でも2人でも、マジでも冗談まじりでも。と、どーゆー風にでも遊べるゲーム。それが、"ファイナルラップ ツイン"なのだ

◇ノーマルレースには、F1とF3000があるのだ!!

ノーマルレースには、まず1Pと2Pの2つのモードがある。さらに、どちらもF1とF3000、2種類のマシンを選べるんだ。F1とF3000の一番の違いはパワーと足回りだよね。

ファイナルラップツインの場合、F1に比べて、F3000は扱いやすいんだね。たとえば、減速せずにコーナーに突っ込んだとする。F1マシンはリアが流れ、ヘタすればスピンが待っている。だけど、同じスピードで、同じコーナーにF3000が突っ込んでも、何とかクリアできるってことなんだ。つまり、F3000は初心者向きってゆーことだね（もちろん、ホントのマシンは、こんなにタンジュンじゃないけどね）。コースも、F1とF3000では、違うものが用意されているんだ。

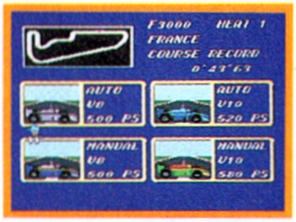
さて、1Pと2P、どちらにも共通するのがGP、グランプリだ。F3000は全8戦、F1は全16戦を戦う。予戦はなしで、いきなり本戦ね。スターティング・グリッドは最後尾だ。1レースが終了し、6位以内に入賞できれば、順位に応じて9〜1点のドライバーズポイントがもらえる。全戦を通じて獲得したドライバーズポイントの合計で、総合優勝を争うわけだ。

1PのTESTは、すべてのコースの試走、いわゆる練習モードだね。

2PのMATCHは、順位とは関係なく、1Pと2P、どっちが速いかを競うモード。1・3・5・7レースマッチの4種類から選択できるぞ。



▶F-1GPでのマシン選択画面。オートマが便利！



▶F3000のマシン選択。性能は落ちるが、扱いやすい



▶とゆーわけで、F-1GPの始まりだ。参加台数26台。1Pは26番グリッド、2Pは25番グリッドからスタート。さあ、シグナルが変わるぞ！ 戦闘準備だっ!!



▲F3000だって、負けてない。扱いやすい分、逆にヒートアップするかもね





▲スタート!! コース3周のロンリーバトルだ。バリバリの全開だずぇいっ!!



▶1位で、栄光のチェッカーフラグを受ける！ うーん、グレイトな気分だぜ!!



▲入賞圏の6位以内に入ると、順位が赤で表示されるんだ

◀入賞者にはドライバーズポイントが与えられるのだ

◇お待ちかね！クエストモード!!

1 旅立ち

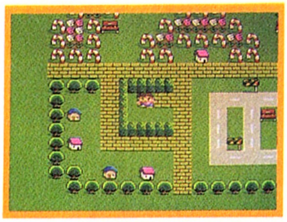
さあ、クエストモードの始まりだ。舞台は日本によく似た国、ジマンゲ。各地にいるチビ４駆チャンプを倒し、世界大会で優勝するのが目的だ。父から“４駆の星号”を譲り受け、姉からはおこづかいをもらい、主人公は旅立つ。最初の目的はペップノーユのチャンプ、あそやまだいさくだ！



▲主人公の父、熱血スパルタ親父。きっと、卓袱台をひっくり返したりするのであろう



◀主人公の姉。優しいが、いつも涙を流している

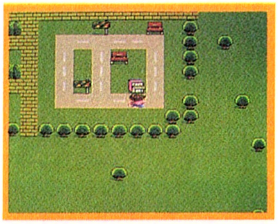


◀旅立ちの主人公。ここから、長い長い旅が始まる

2 町…ペップノーユ

主人公の家はペップノーユとゆー町にある（つまり、主人公は、日本で言えば九州からスタートするんだね）。

町には、とーぜん、ショップや家があるよね。家々で情報を集め、ショップで装備を買って…なんてところは、普通のＲＰＧと同じだ。また、町には全国チェーンのコース屋ってゆーのがあって、バッテリーの充電や、テストランができる。フィールドに出てレースをする前に、ここで十分に練習をつんでおこう。



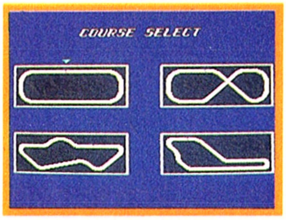
▶町中に、コースがある。建物に入ってみると…



▶バッテリー充電と、テストランができるんだって



◀町の家に入ると、いろいろな情報が聞けるんだ



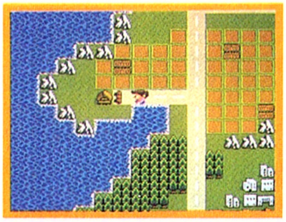
◀テストコースだ。先へ進むとコースも変わるんだ

3 フィールド

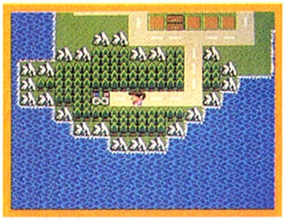
とゆーワケで、町を出てフィールドへ。ここを、てこてこ歩いていると、いきなり敵が…ってゆーのは、ワールドコートといっしょだね。

また、フィールド上にも家があって、情報が聞けるから、必ず立ち寄るよーにしようね。

それから、チャンプは各地区にあるレース場で主人公を待っている。十分パワーアップして挑戦しよう。ワールドコートみたいに、探し回らなくちゃ、いけないのかなあ…。



◀フィールド上の家でも、情報がもらえるからね



◀ローカルチャンプのいるレース場が、目的地だ！

4 勝負!!

さあ、チビ４駆タイマンレースの始まりだ。画面はノーマルレースと同じ上下２分割。コースは単純で、ジャンプ台つき。ジャンプで一気にブッちぎるなんて気持ちいいこともできるぞ。

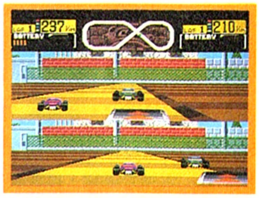
勝てば、お金が手に入ってめでたしめでたしだ。でも、負けると、強制的に家へ送り返される。ねーちゃんはおこづかいをくれるけど、また歩いて元の場所へ行くのはタイヘン…。でも、ご安心。ペップノーユ・チャンプに勝てば、ワープアイテムが手に入るぞ。



▶歩いていると、突然勝負を挑まれる。逃げるワケにはいかないよな



◀ま、最初のうちは、勝ち目なんてないんだけどね、しょーじきな話



▶チビ４駆レースでは、ジャンプ台の使い方しだいで、一発逆転も可能だ



▲ペップノーユの町のローカルチャンプ、あそやまだいさくの登場だ。コイツを倒せば、次の町へ行けるぞ



▲チャンプの座をかけて、だいさくとレース開始！　ローカルチャンプなんて、メじゃないね

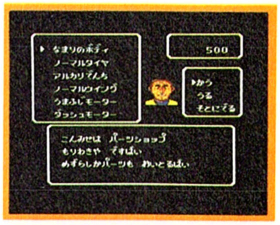


◀とゆーわけで、トランスポート・ボックスを入手できた。めでたしめでたし

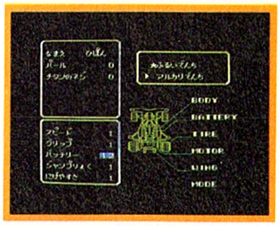
5 パワーアップ!!

チビ４駆は、ボディ・タイヤ・バッテリー・ウィング・モーターの５つのパーツで構成されていて、それぞれ逃げやすさ、グリップ、バッテリー（ダッシュ）、ジャンプ力、スピードのパラメータに対応している。いいパーツに買い換えれば、パラメータが上がっていくワケだ。ここら辺のシステムも、ワールドコートといっしょだね。

早くお金を貯めていい装備をそろえよう。ホント、１つランクが上がっただけで、ロコツに性能が変わるからね。



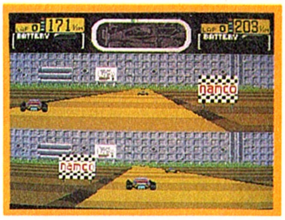
▶ペップノーユのパーツショップ“もりわきや”だ



▶セッティング画面。がんばって、お金を貯めなきゃ



◀こーゆー情報も、パワーアップには欠かせないね



◀ほら、パワーアップすれば、ブッちぎりなのさっ！

神武伝承

文／タイレル辻



■ビッグクラブ
■6月28日発売
■¥6700(税抜き)
■Hu-CARD

パワフルな3Dシューティング!!

4Mと大容量のこのソフトは、約半年前に発表になってるので、画面写真を見た事がある人も多いはず。完成度を高めるために苦労していたようだ。なにしろこのソフトはパソコンゲーム界の、アクション分野で定評のあるウルフチームがプログラムを作成してる。それなりの妥協をしなかったんだろうて。ゲーム内容もそのかいあって、似てるあのゲームよりもハデになっている。乗り物に弱い人は用心した方がいいかもしれんけどね。

⚜戦国の世に現れた魔界の徒との戦い！

時は戦国時代。魔王といわれた信長が、魔界へ通づる魔空泉の封印を解き、地上に悪鬼を再来させたのだった。そして、地上の夜叉狩りが始まった。魔界と地上界との戦いの始まりである。長い戦いの末に、夜叉は九条院伊織と最空しかいなくなった。そして今、最空までも捕われてしまった。残るは伊織のみ！　高野に幽閉された最空を助けだし、天界の秘剣・神武聖剣を探し出せ！　そして、破壊の神・死魔神を倒すのだ!!

といったバックストーリーから、このゲームは始まる。ゲームの形式はあのソフトと同じなんだけど、バックができたり、スーパージャンプができたり、アイテムによって攻撃が異なったり、パワーを溜めてショットすることができたりと、いろいろな変化をしてくれる。アキのこないソフトといえそうだね。その他簡単なパスワードと、コンティニューがついていたり、選曲モードで、BGMだけを楽しんだりすることができるぞ。

▶キーを押してる時走るか、オートで走るか選択できる







◀ミュージックモードですべてのBGMが聞ける。音楽だけでもけっこう楽しめるんだよ

▲コンティニューはパスワードで行える。パスワードといってもダラダラと長いものではない。さすがに考えているね

⚜アイテム導入で単純な3Dスクロールゲームではなくなってる！

このてのシューティングって、3Dスクロールや敵のパターン制御が大変で、その他のイベント的な要素が少ないっていうように思われがちなんだけど、この神武伝承はアイテムやパワーアップアイテムを取り入れてるので、単なるシューティングという感じではなくなっているんだ。剣は下の5種類があるし、その他のアイテムでも、スーパージャンプができるようになる赤玉天符やパワーをMAXにする神仙金丹、一定時間無敵の天女の衣等々が揃っている。バックができるのでアイテムを取り逃がすことはないようだ。



◀このように見えないところを飛んでる敵を倒すと…



◀剣は2本以上持てることができるんだ

▶このように宝箱を落としていくんだ



▶2本以上持てば、2発、4発と増えていく



お地蔵さま



このお地蔵さまを撃つと（ちょっと不謹慎だけど）宝箱をだしてくれる。中身は色で判断するしかないが、たまに戻されるワープだったり、マイナス効果のアイテムもあるので注意しよう。

FIRE(剣)は5種類!!

剣も宝箱の中に入っている。全部で5種類あるが、持ってる武器から好きなものを選べるようになっているので、レベルの低い武器を取っても安心というわけだ。当然のことながら、神武聖剣がもっともパワーのある武器である。

獅子の剣



伊織が最初に持っている剣だ。これは剣そのままなので、接近しないと攻撃できない。つまり敵の攻撃をくらいやすくなる、ということなんだ

不動の剣



貫通弾を発射することができる。一直線にしか飛んでいかないのが難点だが、飛び道具がない状態よりはマシというもの。ちゃんと狙わないと当たらないよ

龍王の剣



竜巻を発生させ、それで敵を攻撃していく。3方向にショットしているようなものだ。広範囲に敵を攻撃できるので、敵の弾を避ける余裕ができるだろう

妖刀村雨



正面の敵を自動追尾する炎の弾を発射する。この剣をもてば、勝手に敵を攻撃してくれるので、3Dマップをよく見ながらいける。後半はカベがきついからね

神武聖剣



自動追尾の炎の弾を、8個同時に発射することができる。これさえもてば、ほとんどの敵は勝手に破壊してくれるぞ。これを取ったらこの剣を変えないように！

バックやスーパージャンプができる!!

この伊織君、ただ正面にタァーっと単調に走っていくだけではない。途中で立ち止まったり、こちらに向かってバックすることもできるんだよ。これはなかなかの妙案だ！　バックしたり、左右への動きがこうはっきりしてると、単調な一方通行のほそーい場でなく、ドラクエマップを３Ｄで見てるような感覚になるんだな。そうそう、感覚といえばスーパージャンプもすっごい！　ポーンとジャンプして、地平線が見えなくなるところなぞ、まるでジェットコースターのような感覚だ。乗り物に弱い私メは、これを数回見てるうちに気持ち悪くなってしまいました。なさけない。それぐらい異様な感覚を呼び起こすジャンプ、高さと幅と奥行、ほんとうの３Ｄ感覚が味わえるのだ。



▲ライフの上限まで気合い（ショットのパワー）を貯めることができる

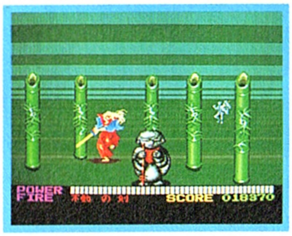


▲気合いの入れ具合いで弾の色も違ってくる。もちろん威力もね

▼この竹の中のお地蔵さんはどうやって取るのかな？



▼なんとバックして入るんでした。こちら側に走ってくるのってヘンだ







▲◀これがスーパージャンプの範囲だ。ポーンとジャンプしてる感じ。見てるとクラクラきちゃうぜ

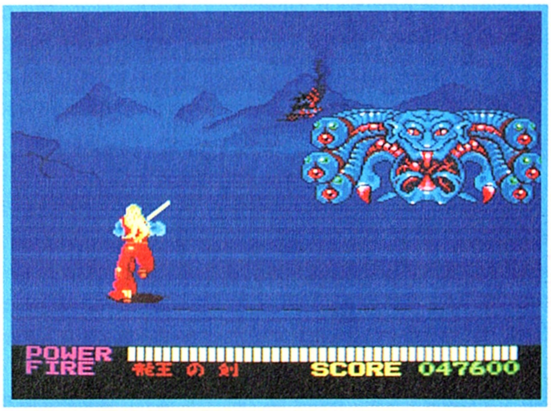
伊織のいき着くところ、そこは７国大和……

このゲームは全７ステージで構成されている。ステージの最後にはボスキャラがいて、それを倒すと、パスワードが出力されるんだ。これを控えておけば、また次の日に同じ状態でプレイを続けることができる、というわけさ。総キャラ数はあまり多くないんだけど、その分遠近感を出すための縮小、拡大パターンに使われている。４Ｍ使っても、これがせいいっぱいなんだそうな。ま、これだけあれば十分楽しめるけどね。ゲームが終わったらミュージックモードでＢＧＭを楽しもう！

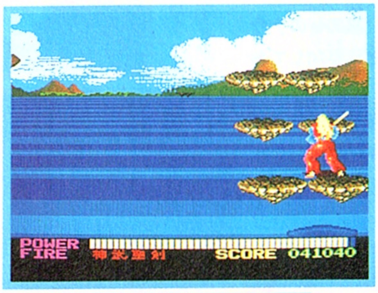


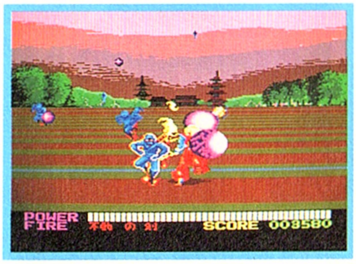
◀３面の浮遊岩。これを渡っていくと結構な高さまで上がれる

▶最終ステージは各面のボスキャラが攻撃してくる。これは２面にでてきたボスキャラ



▶下のはワープホール。落ちないように浮遊岩をうまく渡っていかなければならないんだ

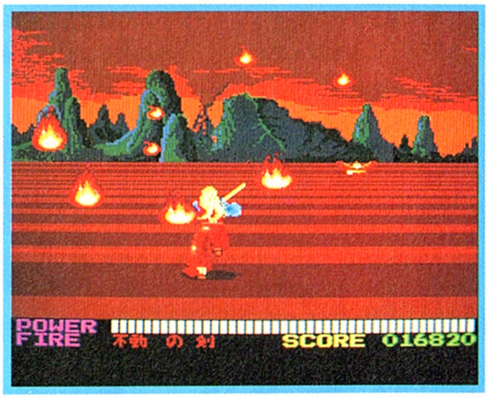




◀１面からこのようなハードな攻撃。ジャンプをうまく組み合わせて戦わないとすぐ死んでしまう



◀ワープホールに落ちるとこういう場所にきてしまう

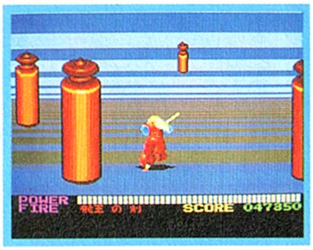


◀火の玉も敵だけど、それを倒す前に、前方を飛んでいる火の鳥を倒してしまおう



◀これが１面のボスキャラだ。どこかのゲームと同じように顔面を攻撃する

▶柱がいきなり襲ってくる。体当りしないようによけまくらなければならない



▶首だけの敵。動きがとっても速いので、なかなか攻撃しづらいんだよなぁ



ヴァリスII



文／北枕獲

■日本テレネット
■6月23日発売
■¥6780(税抜き)
■CD-ROM

ヴァリスの戦士、優子、再び立つ!!

パソコンやファミコンで活躍した優子が帰ってくるのだ。ストーリーは前作の続編で、今回も異次元世界ヴェカンティを舞台に、優子が大暴れするアクションゲームなのだっ!!

いやぁ、また、女の子が主人公のゲームだねぇ。やっぱ、かーいー女の子が、元気に走り回るゲームってのは楽しーよなぁ、うん。特に今回は、たっぷりビジュアルシーンがあるし、とってもうるうるだわ！

♥優子は再びヴェカンティへ向かう…

優子は夢幻王ログレスを倒し、ヴェカンティに平和が訪れた…かに思えた…。

しかし、支配者を失ったヴェカンティは、戦乱の世に突入した。ログレスに代わりヴェカンティ支配を目論む幻夢皇帝メガスが現れたのだ。メガス軍とログレス軍残党による覇権争奪の嵐が、ヴェカンティを吹き荒れた。

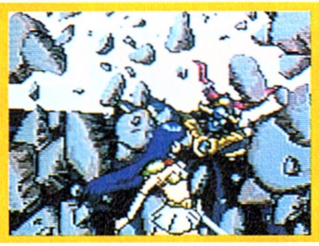
戦いは熾烈を極めたが、メガス軍が優位に立っていた。形勢逆転を狙うログレス軍は、優子の"ヴァリスの剣"に目をつける。彼らは、剣奪取を目的に、リアリティの優子の前に現れた…。

異次元の争いに巻き込まれた優子は、麗子の導きで、再びヴェカンティへ向かうのである…。

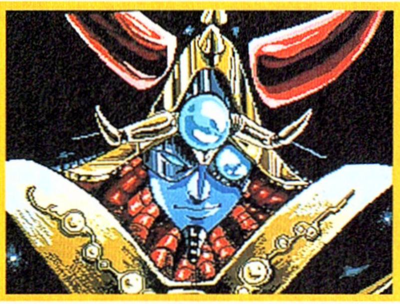
ってのが、BGストーリー。前作を知らない人には、意味不明の名詞もあるだろーけど、知らなくても十分に楽しめるから安心ね。また、知ってれば、より以上に楽しめるよ。前作で明かされなかった、優子の秘密も分かるしね。

▶前作で、心ならずも対決をするハメになった優子と麗子…





▲そして、いま、新たな脅威がヴェカンティと優子の前に立ちふさがる



▲その名は、幻夢皇帝メガス!! 圧倒的な力でログレス軍残党を掃蕩し、ヴェカンティ支配の道を、一歩一歩確実に進んでいた。このままでは、ヴェカンティはメガスの手に落ちてしまう…



▶とゆーワケで、"優子、新たなる旅立ち"なのである。さぁ、戦闘開始だっ!!

♥これがウワサのビジュアルシーン!!

で、このゲーム、ROM²の大容量を活かして、大量のビジュアルシーンがあるんだ。オープニングやエンディングはもちろん、面クリしたときにも、たっぷりと見せてくれるんだ。

このビジュアルシーン、トータルで15分ぐらいあるってゆーんだから、すごいよね。もちろん、アニメーションしまくってだぞ！ このビジュアルシーンの演出と原画を担当したのが、アニメーターの鍋島修。アニメ好きなら、これだけで喜ぶだろーなぁ（知らない人のために。鍋島氏は『風の谷のナウシカ』『AKIRA』などに参加しております）。

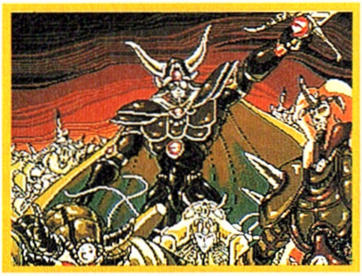
また、豪華声優陣の参加も、アニメファンにはこたえらんないだろーなぁ。主役の優子は島本須美（『ルパンIII世・カリオストロの城』のクラリス、『風の谷のナウシカ』のナウシカ、『めぞん一刻』の響子さん！ うーん、王道!!）、メガスに鍋置洋孝（『機動戦士ガンダム・シリーズ』のブライト・ノア、『キャプテン翼』の日向小次郎、『聖闘士星矢』のドラゴン紫龍）、もう1人のヒロイン麗子に三田ゆう子（『さすがの猿飛』の美加、『うる星やつら』の弁天、『魔法のプリンセス ミンキーモモ』のピピル）が担当しているのさ♡ ほんと、ROM²のゲームってば、これも楽しみなのよね。うるうる。

▶異様な殺気！ 優子に緊張が疾る!!



▶ヴァリスの剣を狙う、ログレス残党が現れた！





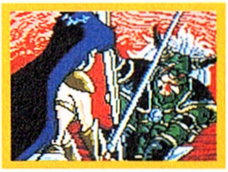


◀蒼犀のガイアスに勝つと、重大な秘密が聞ける…

◀夢幻皇帝メガス、四天王、メガス軍は強敵ぞろいなのだ

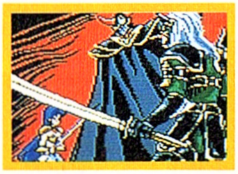


▲今回、麗子は霊体で登場。優子を導くのだ

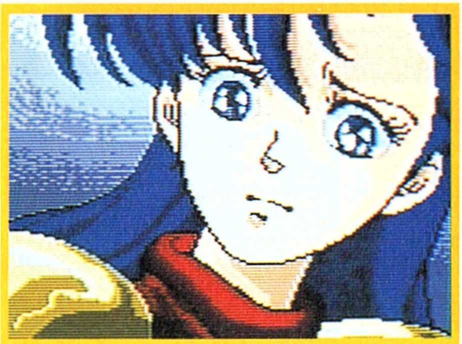


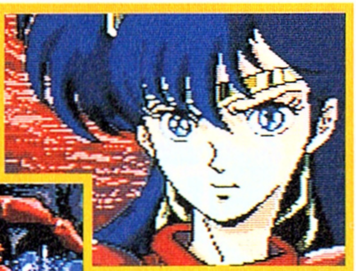
▲ヴァリスの剣を狙うログレスの残党

▼そこへ、メガスが現れた！ 彼の狙いはなんだろう？



◀出生の秘密を知らされる優子。そーか、そーだったのか（ま、想像はつくと思うけど）





▲秘密を知り、決意を新たにする優子。ヴァリスの戦士として、故郷を守るために



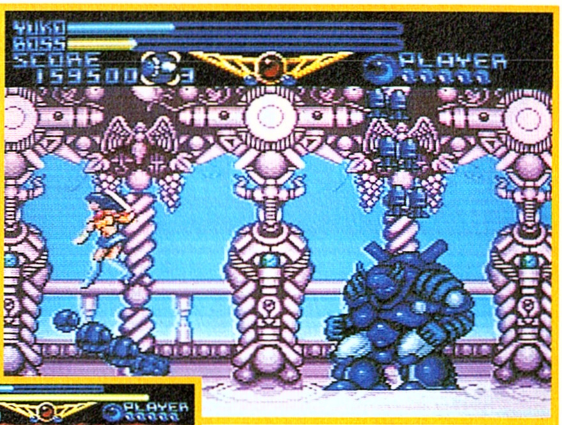
◀メガス軍の影が、ヴェカンティを覆い尽くそうとしていた…

♥アクションシーンだって美しいのだ!!

もちろん、ビジュアルシーンだけじゃないよ。本チャンのゲームシーンがおもしろくなきゃ、しょーがないもんね。その点、この『ヴァリスII』は、ゲームもおもしろい（かなり難しいけどね…）し、ハマるヤツも多かろーて。

とにかくねぇ、美しーのだよ。キャラクターとか、背景とかね。今回はACT－4までしか見せられないんだけど、そのすごさは分かってもらえると思う。ACT－1の美しい夜景、ACT－2以降のヴェカンティのオドロオドロしさ、美しさ。うーん、エンジンのグラフィックはいーなぁ。

それから、ボスキャラ！　コイツらの動きが、ナミじゃないんだよねぇ。くどいよーだけど、ROM²だから、容量を気にせず動かせるでしょ。やっぱ、これって大きいよな。アクションシーンでも、ボスと音声で会話しちゃうなんてのも、ROM²ならではのお楽しみってなもんだ。





▶ACT－2は、オドロの世界。中ボスは朱雷竜のネクロデプト



▶ボスは黒豹竜のギラン。うーん、動く。何パターンあるんだろ？



▶喜ぶのは、ライデンを倒してからね

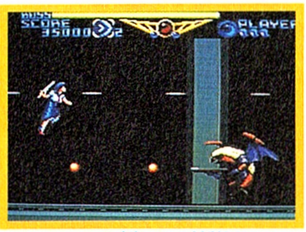
▶ACT－3のボス、蒼犀のガイアス。ミサイルがイヤらしーんだ



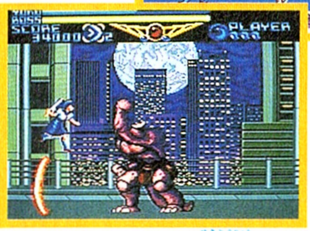
▼ACT－4。火の玉マグマグはかわいーし、キング・ボーンもシブい



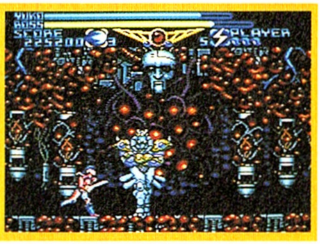
▶ね、ね、美しい夜景でしょ。いーでしょ。ちなみに、敵はアレスってゆーザコね



▲ACT－1の中ボスは黄天竜ガデルとゆーのだ。なかなか、かっこいーね



▲ACT－1のボスは、赤闘竜のザルーガ。デカいけど、よく動くのだ



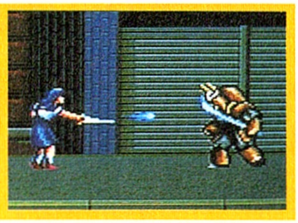
▶ACT－4のボスは、妖狛のハイゼン。回転するしか能がないんだけどねぇ…

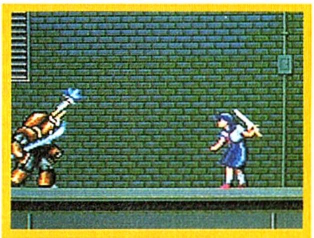
♥アイテムでパワーアップ!!

ヴァリスIIに登場するアイテムは16種類あるんだ。それを見ていこうか。

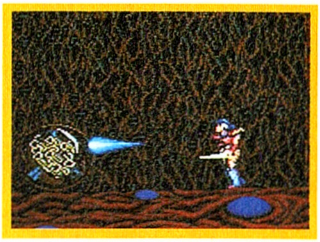
オフェンス、ディフェンス、スペシャル、アナザーの4系統があって、それぞれ4種類、計16種類なのさ。オフェンスアイテムは、攻撃用装備だ。場所や敵によって、使い分けることがクリアのカギ。ただし、1種類しか持てないので、間違って取ると泣くことになるのだ…。

ディフェンスアイテムは、移動速度、防御力、オフェンスアイテムのレベルアップなど、優子の能力をアップする。



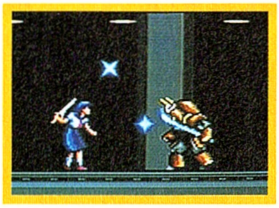


◀最初の優子の武器。レベル1ノーマル。これじゃ心細い。早くパワーアップしたいね



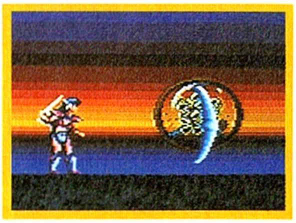
▲最高レベルは3。ノーマルも、ここまで強くなれば、なかなか使えるのだ



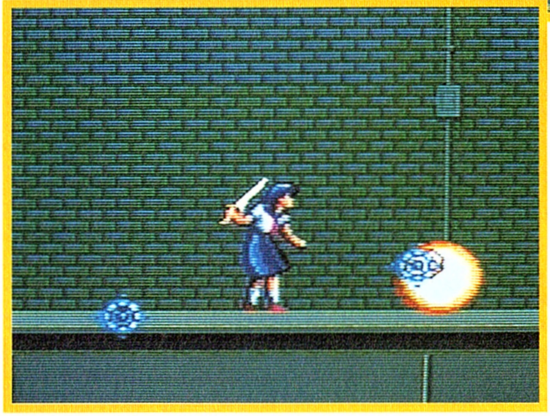


▲勝手に当たってくれるホーミングも便利

◀斜め上に撃てるデュアルも使える武器だ



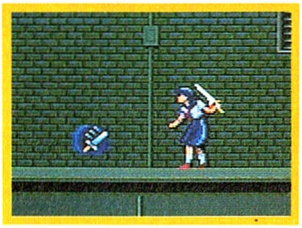
◀こちらはレベル3カッター。デカいっ!!



▲スペシャルアイテム、オプションバリアだ！　やりっ!!



▶ワイドなカッター。敵の弾も消せるし、実に頼りになる武器なのだ



◀これで、前進がずいぶんラクになった。さ、どんどん行こう！

◀ディフェンスアイテムのパワーアップだ。武器レベルを上げないとツラいよ！

特に後半では、オフェンスアイテムは最高のレベル3じゃないと、ツラいぞ！

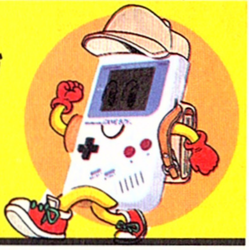
スペシャルアイテムは、無敵、時間停止、バリアなど、特殊な効力がある。回数や時間に制限があるので、使い所を考えなきゃね。

アナザーアイテムは、ライフ回復や、1UP、得点などのボーナスアイテム。16種類のアイテムを駆使し、幻夢皇帝メガスを倒し、異次元世界ヴェカンティに平和を取り戻すのだ!!

GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

★遊戯少年倶楽部★ VOL.2 ゆうぎしょうねんくらぶ

任天堂から先月発売された"テニス"やってみたかな!! FCと視点がちょっと違うので少しとまどうけど、慣れるとハマるぞ。というワケで、ゲームボーイクラブ第2回の始まりっ!!





上海 —SHANGHAI—

■ハル研究所
■7月25日発売
■¥2900(予・税抜き)

サードパーティソフト第1弾の登場だ!!

GBが発売されて2月、早くもサードパーティ(任天堂以外のソフト開発会社)のソフトが登場。はえあるサードパーティ第一の名を得たのはハル研究所の上海。アメリカのパソコンや、ファミコンソフトとしてつとに有名な、麻雀牌を使っての絵合わせパズルゲームだ…。

◉麻雀牌を使った神経衰弱パズルだっ!!

上海は、テトリス等と並んで良く紹介されるパズルゲーム。麻雀牌こそ出てくるが、絵あわせとして牌を使っているにすぎず、いわば、"麻雀牌を使った神経衰弱ソフト"って感じ。麻雀のあの面倒なルールは一切関係なく、誰でもテトリスみたいに楽しめちゃうんだ。基本のルールは…、ピラミッド状に積まれた麻雀牌を、上から同じ絵柄の物をペアで取っていき、すべての牌を取ると一面クリアー。たったこれだけのルールなんだけど、頭を使わないとクリアーできないので、やると妙に熱くなってハマッちゃうんだ。

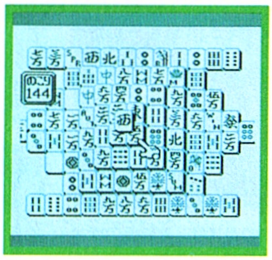


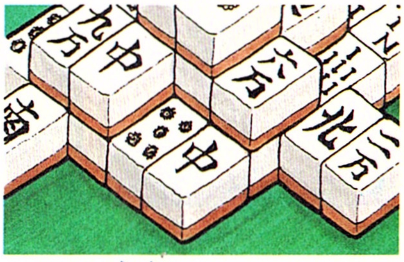
▲取りえる5索は3枚。どの2枚を組みにするかがクリアーに関わってくる

選択が問題

ルールを聞いただけだと、一見簡単そうに思えるこのゲーム、そんなにあまいものではないんだ。目先の牌を次次に取っていくだけでは、途中で手詰まりとなってしまう。次に取る牌を先読みしていかないと到底クリアーは不可能だ。同時に取り得る絵柄が3枚ある場合は、どの2枚をペアにして取るかで今後の展開は大きく変わる。くれぐれも慎重に牌をえらぼう!!

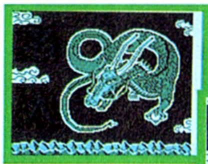
画面を横から見るとこーなっているっ





クリアーデモはこんなに綺麗





▼3面クリアーのメッセージは何かひょうしぬけ。ぜひ君の手で見てほしい



▲あっぱれに次ぐクリアーデモのメッセージもやっぱり漢字で文字



MICKEY MOUSE —ミッキーマウス—

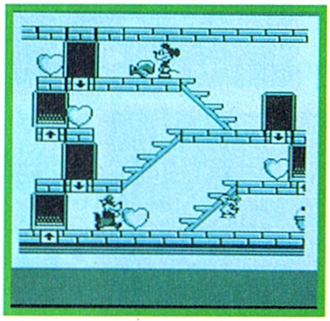
■ケムコ
■発売日未定
■¥2900(予・税抜き)

ファミコンのロジャーラビットがGBに…

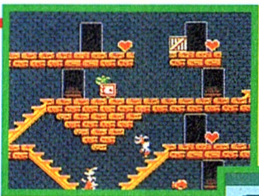
ファミコンでキャラクターゲームやアイコンアドベンチャーを出しているケムコのGB参入第一弾ソフトがこの"ミッキーマウス"。ゲーム内容は、同社から先日ファミコンディスクソフトとして発売された"ロジャーラビット"の完全移植版。なにはともあれさっそくやってみよう…。

◉パズルアクションゲームだ!!

基本ルールは、縦もしくは横数画面で構成されているフィールド内にちらばる"ハート"を、ミッキーをコントロールし、土管や階段を上手く使って敵をかわしながら、全て集めると一面クリアー、というもの。全80面あるフィールドは、土管、敵等、すべて配置が異なるので、こいつは遊びがいがあるぞ。パスワードコンティニューもあるので気長に遊べるのもうれしいのだ。



◀プレイフィールドは縦、もしくは横に3画面ほどスクロールするものが基本。面ごとに階段や土管のある場所、敵等すべて異なるので遊びがいがあるぞ



◀で、これが原作のFC版"ロジャーラビット"。色が天然色という差こそあれ、基本的なゲーム内容はGB版と全く同じだよ



◀パスワードがあるのでコンティニューもできちゃう



▲とにかく面、敵共に多彩なので、あきずにけっこーはまってしまうのだ

発売直前

テトリス対戦モード必勝法

30ライン完成か敵自滅か…



ゲームボーイならではのこの２Ｐ対戦テトリス。ただでさえ面白いゲームが、２Ｐ対戦になり、ペナルティラインという新しい制定も加わり、他のテトリスよりさらに面白くなっているんだよね。この対戦モード、テトリスが発売されたら、流行るのは目に見えているってワケで、必本の読者には発売前にこっそり必勝法を伝授しちゃおう。２Ｐモード、相手が人間だけあって、１人で遊ぶ時の様にプレイしたんじゃあ、到底勝てっこない。相手のブロックの積み方とせめ方を考慮し、それに合った方法でせめていかなきゃならないんだ。

対戦者のクセをつかめ

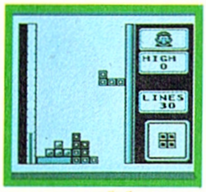
対戦モードで相手に勝つには、ただやみくもにブロックを積んでいたのでは到底ムリ。相手のブロックの積み方、ラインの完成させ方をよみ、それにより、30ライン完成をねらうか、相手の自滅を待つかの作戦をねろう。



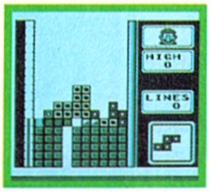
対戦者別攻略法

テトリス重視派には…

対戦者がいつテトリスを作ってもいい様に、ブロックを均等になる様につもう。ペナルティの４ラインが来てもあせらず、こちらもテトリスを作り、そのままブロックをおかえしだ!!



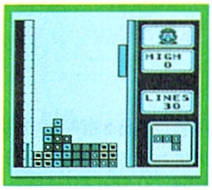
▼テトリスはテトリスでそのまま対戦者へ返そう



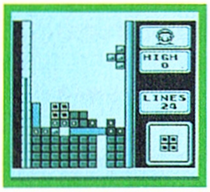
▲とにかく次々とラインを完成させる、これ得策

30ラインクリアー派には…

これに対抗するには、さらに早くラインを完成させるしかない。✚キーを常に下に入れる様心がけ、なるべくブロックを早く落とし、相手よりも先に30ラインを完成させよう。



▼テトリスは無理してねらうと命とりになるぞ…



▲いかに早くブロックを落とすかが勝敗を決める

新作たっきゅ〜便

サードパーティのソフト開発も好調で、ますます面白くなってきたゲームボーイ。新しく入った新作情報は…、将棋・バレーボールの２本が㈱セタで開発中とのこと、同社のファミコンの森田将棋の思考ルーチンには定評があるゆえ十分期待できそう。あと入った情報だと、大手ソフトメーカー、コナミのゲームボーイ第一弾が〝モトクロス・マニアックス〟に決定。８月中旬を発売予定に、現在開発が急ピッチで進んでおり、６月中旬のおもちゃショーで発表とのこと。次号で画面写真をおみせできそうなノリだ。



ピンボール〜66匹のワニ大行進

HAL研究所

縦４画面から成る本格的ピンボールゲーム。ドロップターゲット等、すべてのアイテムがワニでできているのは思わず笑える。ローラーボールを作った会社の作品だけあって、期待度大。



ハイパーロードランナー

バンダイ

既成のロードランナーに鍵と扉という２つの新しいフィーチャーが加わった。２画面構成になった事でゲーム性も２倍に…。パズル・アクションゲームの名をほしいままにした名作だ。

場外コラム

遊戯少年倶楽部

ここでもできるGAME BOY

■第２回・ソ連大使館でテトリス

ノリで言った企画が編集長の一声でＧＯとなり、ソ連大使館へ取材にいくことに…。いざ取材当日、「写真を撮るだけでＫＧＢにつかまるぞ」等の声におびえながら、重い足どりで、東京・神谷町にあるソ連大使館へ…。



▼受付の人ともテトリス!! 今年の夏は赤の広場でテトリスを決行。(コーナーがあれば)



▲モソロフ氏と大使館内広間にて〝対戦テトリス〟これもペレストロイカのおかげか!?

警官の厳重な警備の中、おそるおそる受付で取材の申し込みをすると、奥の小部屋へと案内され、待たされること10分。『コレはヤバい』と不安が積る中、出てきたのが三等書記館のゲオルギー・Ｇ・モソロフ氏。予想とは裏はら(ゴメンなさい)にすごく好意的な応対にかえってとまどうほど。楽しく雑談、対戦テトリスをやり無事取材終了。ソ連に対しての認識が大きく変ったのだ。



出張BUG BOY CLUB

■土管の中でもま〜るみえ

マリオランド



■任天堂
■発売中
■2600円(税抜き)

土管の中の敵って、ふいに出てくるのでやなんだよね。けどこの方法さえ知っていれば楽勝だよ。





◀ポーズ表示のウラにほら…見える

あやしいと思う土管が画面右に出たらすかさずポーズ。中に敵が潜んでいるとポーズ表示のウラに見えるんだ。

▶拡大すると良くわかる。マヌケ…



FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

編集部の人に質問です。美人はブスな人より得をしているので「べっぴん税」というのをつくって、美人からたくさん税金をとることになりました。さて、払いますか？

（埼玉県・じゃばっ）

▶たくさん払いますわ。

（マッキー）

うちの主人がいうには近藤監督のつくる野球ゲームソフトには、逆転さよならホームランを打った人には近藤さんの熱いキスというキスコマンドがあるそうです。（うそうそ）ヒラ坊さんぜひ実現させてください。（無理だろうな）

（保利由紀・主婦）

▶うちの主人……か。いーなー。

（ヒラ坊）

私は30代でスーツの着こなしがうまい人が好み。できればハードボイルドっぽければＧＯＯＤ！したがってファミ探の空木俊介のファンなのです。

（東京都・佐藤裕香）

▶編集部関係でスーツ着てくるのは、手塚クンぐらいだけどー、ま、話かえましょ。

（マッキー）

クインティ買うからねーって田尻さんにいってちょ！

（千葉県・広長浩子）

▶了解！

（ヒラ坊）

キングスライムは渡辺徹に似ている。

（福岡県・松尾輝美）

▶そーいえば昔、クリボーは天知茂に似てるって話で大笑いしたことがありました。

（ヒラ坊）

試験がはじまるころになるとなぜか雑誌への投稿が異様なまでに多くなる。はっきりいってやだ。自分ながらあきれてしまう。もーちっと、ましなことはできんのだろうか？これで成績おちたら最悪だしなー。はやくこのクセなおしたいなぁ。うふふ。

（東京都・安倍多紀・15歳）

▶といいつつ投稿してしまうのであった。

（ハルク）

みそさん、松っちゃん、おかえりなさい。それにしても、ア・ハード・デイズ・ナイトか。（鈴木正明くん、ほほえまないように！）でも、本当におひさしぶりです。コラム、がんばってくださいね。ではでは。

（東京都・水沼志乃・15歳）

▶メ切まもってくださいね。第一回目はひどかったよなー。田尻より遅いんだもんなー。松本さん。

（ハルク）

Vol.12のゲーム・テレカの特集はファミコンの記事の息抜きにしては、とても新鮮で軽く目を通す感じで読むことができ、とても良かった。たまにこのような記事も載せてほしい。

（新潟県・五十嵐順・16歳）

▶テレカ集めてる人ってたくさんいるんですねー。思ったよりも反響があったのでおどろいちゃいました。またやりますので、何か情報がありましたら送ってね。

（マッキー）

最近のナムコはデビルなんとかとかドラゴンなんとかなんて変（？）なゲームばかりだった。「クインティ」がナムコを変えてくれるのを願ってます。

（栃木県・渡辺庸）

▶ナムコね。ちょっと心配な…。

（マッキー）

6月4日。ターボファイルIIを買いに行った。その店は客にゲームボーイをやらせてくれる。その日もなに気なくスイッチをいれてみて、思わず声をあげそうになった。まだ発売されていないゲームボーイ版テトリス!!やってみるとファミコン版よりいい。ファミコン版はブロックの色のセンスが良くないが、ゲームボーイ版は単色のせいかすっきりとみやすい。操作もアーケードと同じでよい。とにかくよかった。

（岡山市・山上圭一・13歳）

▶それはラッキーでしたね。ゲームボーイ・クラブ担当のサラリーマン大堀はソビエト大使館でテトリスやってきますといってでかけたまま帰ってきません。心配だなー。

（井）

田尻さん。ゲーム名人戦優勝おめでとうございます。将棋の番組みたいなノリがとてもおもしろかったです。あぁいう番組がＮＨＫでも放送されるようになる時代はいつくるんでしょうかねぇ。（勝利宣言のとき、首をすぼめて体をゆらしながら話す様子は、小便をがまんしてるよーにしか見えなかったよーん）

（千葉県・鈴木慎也・16歳）

▶だそーです。

（ハルク）

ここだけの話です。私の今、行ってる学校はシンクロの小谷さんの出身校です。あと私の家のとなりはある声の大きい落語家の家です。私は光ＧＥＮＪＩのかーくんの彼女です。最後のはうそだけどあとは全部本当です。印度人のうそつき。

（東京都・くりすぴいな・14歳）

▶うそも方言。……。は、はずした。

（ハルク）

最近、１日が40時間ぐらいあればいいのにと思う。学校、クラブ、勉強で小説書くヒマもないねん。必本編集部はいいなあ。重役出勤できて。朝のラッシュほどつらいもんはないよ。こら！どさくさにまぎれて私の時計持ってっちゃった奴、かえしなさいよっ！カルチェだぞっ！にせものだけど。

（東京都・梨否糸・15歳）

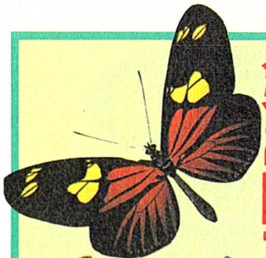
▶重役出勤なんかしてませーん。朝は9時半出社だもーん。

（マッキー）

ふりかけてー。ふりかけてー。しらすふりかけてえ〜♪というＣＦが好きです。でもキリンラガーの谷村しんじはちょっとはずしすぎて不気味です。

（兵庫県・りりか・17歳）

▶ふりかけてえーってのは知りませんがキリンは同感。さて、必勝本次号の発売は7月7日！あら、たなばた。





第2回ファンタジー小説コンテスト

さて、今年も恒例のファンタジー小説コンテストを開催することになりました。今回も面白いゲームをしている時のように面白い小説なら、何でもかまいません。必勝本読者ならではの新鮮で想像力にあふれた作品を期待します。あなたの言葉であなたの夢の世界を描いてみてください。

（ファミコン必勝本編集部）



応募要領

●大賞／賞金10万円と記念品１名
佳作／ゲームソフト５本と記念品３名
特別賞／ゲームソフト３本と記念品１名
●内容／ファミコン必勝本読者を対象とした短編小説（未発表のもの）。ジャンルは限りません。
●枚数／400字詰め原稿用紙（ヨコ書きのもの）で30枚前後。ワープロ使用の場合は横20字詰めで。
●しめきり／1989年８月31日（消印有効）
●発表／1989年11月第３週発売号誌上で発表予定。（途中の選考結果はフリートーク等のコーナーでお知らせします。）
●送り先／〒102 東京都千代田区麹町５―５―５ ファミコン必勝本編集部 ファンタジー小説コンテスト係
※応募原稿は返却しませんので、必要な方はコピーをおとりください。また応募原稿の末尾にも住所・氏名・年齢・職業・電話番号を必ずお書きください。

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもＯＫです。（編集部）

SUPER GOLD

読者プレゼント
NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



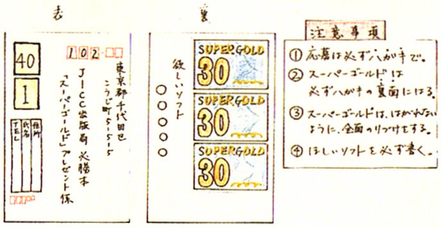
「サンダークロス」CD
(キングレコード)

2名



応募方法

SUPER　GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！　ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。
しめきりは7月7日㈮当日消印有効。
発表は'89Vol.17の予定です。





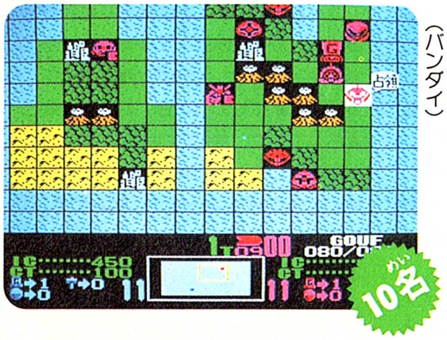
読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

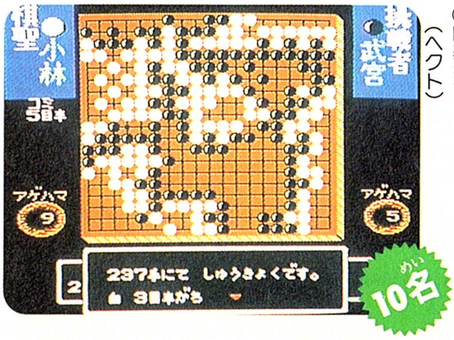
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。FNSの1票にもなるからドンドン応募してね。



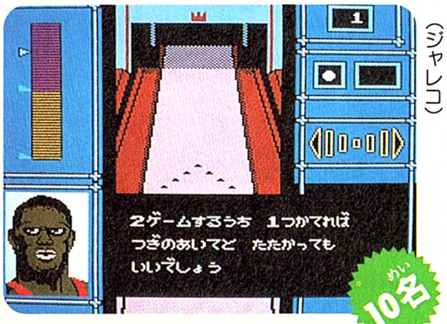
①チャイルズクエスト（ナムコ）



②SDガンダムガチャポン戦士2（バンダイ）



③囲碁指南（ヘクト）



④ビッグチャレンジゴーゴーボウリング（ジャレコ）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、7月7日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'89Vol.17のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.9 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLDプレゼント

★ほしいソフト1本

青森県・洋田正二郎　岩手県・長野川由美　北海道・白井寛孝　秋田県・笠井松吉　山形県・秋山政道　福島県・小田原明美　新潟県・品園儀明　栃木県・小西哲也　茨城県・岡田時子　埼玉県・笹川照仁　東京都・柴村武人　長川良和　神奈川県・金子友好　山梨県・大貫大輔　静岡県・新山崇史　愛知県・沢村義典　京都府・字原辰男　大阪府・磯野弓　兵庫県・外川まさる　広島県・今村陽子　他60名

★ほしいソフト2本

北海道・脇本孝行　岩手県・渋谷太一　宮城県・平野哲広　群馬県・節中祐美子　東京都・有村竹生　千葉県・長坂也七　静岡県・松金清春　岐阜県・安部雅友　富山県・望月智貴　石川県・稲垣覧三　三重県・柴上由紀子　京都府・谷中修治　大阪府・湯川弘武　奈良県・塩河豊平　徳島県・花山千秋　高知県・寒島高志　福岡県・新原卓也　長崎県・細田雪江　宮崎県・峰田雄三　鹿児島県・伊藤保行　他30名

★ほしいソフト3本

北海道・達田大作　秋田県・浅峰久司　山形県・助川礼治　栃木県・富山和明　埼玉県・宝川泰弘　東京都・梶木真人　神奈川県・池田洋平　長野県・沖山秋行　静岡県・供田勝安　三重県・井上和茂　福井県・田崎恵美　京都府・大坪智生　大阪府・宗岡謙一　和歌山県・吉田貴美子　広島県・新倉千純　岡山県・府川真紀　愛媛県・竜野雅行　山口県・細井清隆　香川県・生沢光二　佐賀県・古田栄仁　他20名

★アイレム特製トレーナー

千葉県・鶴巻秀明　大阪府・高林和介

アンケート・ハガキ・プレゼント

①マインドシーカー

秋田県・吉野桂助　福島県・仲川大輔　埼玉県・鈴木正悟　東京都・高島秀行　神奈川県・岸本朝美　三重県・結城正敏　大阪府・中村文彦　兵庫県・林春夫　山口県・秋山和成　宮崎県・阿井よしえ

②FAIRY TALE

北海道・松本良一　山形県・浅田研介　東京都・寺田勝夫　愛知県・原正明　京都府・三浦敬三　岡山県・春田直介　香川県・林野公和　鳥取県・渡辺浩政　福岡県・筒井憲英　熊本県・白原太郎

③ベースボールスター

北海道・原島武彦　福島県・府河信二　茨城県・花田一志　東京都・原川義鉄　長野県・稲葉康隆　富山県・湯原晃司　大阪府・小野田学　奈良県・山名利和　広島県・上野拓人　鹿児島県・神崎定彦

④Mからの挑戦状

北海道・城崎文恵　宮城県・古川智明　新潟県・地屋武利　東京都・竹内由美　三重県・酒井良輔　大阪府・谷口和彦　兵庫県・室岡達也　広島県・関川由成　山口県・宮原靖男　宮崎県・江尻研介

怪物博物館（映画編）
THE MONSTER MUSEUM



連載⑩

ゾンビ その6

by 北枕獲

『スリラー』の特殊メイクでお馴染、D・B・ミラー登場！

実は、最近、ドット絵師の真似ごとをやってるんだけど、疲れるねぇ…。すっごく大変な仕事だってことは、頭では理解してたけど、これほどのモノとは…。いやぁ、ゲームを創るって、すごいことなんだなぁ…。

とゆーワケで、今回もゾンビが続くのです…。うーん、いっそのこと『ゾンビ博物館』に改題しよーかな…。

……………………………………………

クリープス
NIGHT OF THE CREEPS
監督・脚本：フレッド・デッカー　特殊メイク：デビッド・B・ミラー　出演：ジェイソン・リブリー／スティーブ・マーシャル／トム・アトキンズ
1986年　アメリカ　89分
発売：CBS／FOXビデオ　16500円

……………………………………………

はっきりいって、しょーもない映画なんだけどね。特殊メイクがデビッド・B・ミラーなんだよね。ミラーってのは、マイケル・ジャクソンの『スリラー』のメイクアップアーチストなんだよ。見比べてみるのも一興かと。

この映画の主人公は、緑色のヒルのような（creepってのは"這うもの"って意味ね）宇宙生物が主人公。大きさは20cmぐらい。で、コイツは口から生物の体内に潜り込み、脳で産卵するんだけどね。卵を産みつけられた人間は、次の宿主を探すために、町をうろつくんだね。もちろん、クリープスに寄生されると、"生ける屍"と化すワケだ。

で、このゾンビもどきの弱点は頭。頭部に衝撃を受けると、すべての活動を停止する。けど…。彼らの頭の中は、宇宙生物の巣になってるワケで…。

そう、頭の中から大量のクリープスが飛び出して、新しい宿主を求めて這いずり回ることになる。

それにしても、舞台はコーマン大学キャンパスと、その周辺の町。ゾンビもどきの現れる原因は、主人公がベータ・クラブに入会するためのテスト。入会の目的は、とーぜん女の子。この女の子のボーイフレンドがクラブの会長。この会長は、とーぜん最低最悪の性格の持ち主。つまり、基本は学園ラブコメなの。なんとゆーか…、「ははは」と力なく笑うしかないよーな映画なのです。ま、メイクは、そこそこガンばってるけどね。

とーとつですが、お手紙をくださる皆様に、お礼を申し上げさせていただきます。ほんと、ありがとね。とっても、楽しみにしてるから、これからもよろしく。で、お手紙の中で、私のことを先生と呼んでくれる人がいるんだけど、コレはヤメよーね！　読んでて、ハずかしくなるから…。



▲主人公のクリープスが、オモチャオモチャしてるのが、ちょっと悲しいけどね

電脳恐怖都市 ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載㉖

自殺未遂の悲劇

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

瀕死の崖っぷち、「た・す・け・て」の叫びも虚しく…。

気がつくと、横たわって青空を見あげていた。首がまわらない。手も足も動かない。体じゅうの骨がバラバラになってしまったんだろうか。感覚も麻痺してるみたいだ。痛みも、寒さ暑さも感じない。

目のすみに崖のふちが見えている。ずいぶん高い。俺はあそこから飛びおりたんだ。どうやら、途中の岩棚にひっかかったらしい。死ねなかった。

急に怖くなってきた。死にたくない。生きたい。ここから助かりたい！

「た・す・け・て……」かすれた細い声が口から洩れた。大声が出せない。これじゃ、誰にも聞こえやしない。誰かが崖の上からのぞいてくれるのを、待つしかない。

そう思うと、自殺しようとした自分が情けなくて愚かしくて、泣きたくなった。でも涙も出てこない。涙腺までやられちまったか。意識がすうっと遠のいていくのがわかった。

次に気がついたとき、夜空いっぱいに星がきらめいていた。こんなきれいな星空、生まれてはじめて見たような気がする。生きていてよかった。だから死んでたまるか。助けがくるのを、死んでも諦めやしないぞ。誰か、早く…。

……何時間、いや何日たったのかもはっきりしない。まだ意識だけはあるが、それだってまるで夢のなかにいるみたいだ。曇り空に、鳥が何羽か輪をかいて飛んでいる。俺が死ぬのを待ってるのか。畜生。

そのとき、目のすみの崖っぷちに、何か黒いものが動いた。ひとつ、ふたつ……いくつも動いている。あれは、人の頭じゃないか？　そうだ、こっちを見おろしてるんだ。見つかった。助かるんだ。

「た・す・け・て……」助けてくれたら何でもやる。一生恩に着る。生まれ変わったつもりで頑張る。だから……。

「とにかく、生死を確かめにゃならん。あそこまで降りて見てきてくれんか」年配の警官がいった。崖に垂らされたロープを伝って、屈強そうな地元の若い男が降りはじめた。

男は岩棚に降り立った。そこに横たわっているものに、ちょっと身をかがめたかと思うとはじかれたようにロープに飛びつき、崖をよじ登りだした。

戻ってきた男の顔は真っ白だった。ガタガタ震えている。「かなり腐乱しとったのか？」警官の言葉にコクリとうなずく。「無理もねえ……」

「ちがうんだ！」男が叫んだ。「そんなことじゃねえんだ！」他の連中が見守るなか、男はしゃがれ声でいった。

「『ありがとう』っていいやがった」



亀・松&みその

ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT

連載②



ふつうの生活

by 鈴木みそ



充電中のオイラだけどいいたいことはいっぱいある。

いい生活してますねー。最近いろんなところでこういわれる。別にお金がたくさんあるわけではない。ヒマがあるのである。

ファミコン関係の仕事をバッサリやめてしまってから、まー、時間があまるあまる。おかげで平日すいている時、映画をゆったり見れるし、ボーリングも待たずにでき、夜はビデオを2日に1本。1週間に1度は草野球に麻雀てなもんで、普通の人から見りゃ、バチ当りな生活を送っているわけであります。遊んでばっかいないでマンガを描けばいいじゃん。てなことを思ったりしますが、何ごとも経験。これもいわゆる充電ってやつだよな。うんうん。

そんなわけで最近はゲーセンにもちょくちょく顔を出したりするわけだけど、変わりばえしねえところだよね、本当に。相も変わらずパワーアップして弾がどんどん強力になるだけのシューティングに、世界的な緊張緩和も何のその。核搭載は時間の問題と思われるランボー風アクションゲーム。この2点張りだもんな、どいつもこいつもＦＣやＰＣへの移植を考えて作ったよーなゲームばっかし！ いつからアーケードはＦＣの宣伝場所と化したんでい。ええ！ アーケードにはそこでしかできねーゲームがあるから客が来るってもんなんじゃねえのかい。なぁあんちゃんよー。一部のマニラだかゴジラだかわかんねーもんのためにあるもんじゃねーだろう？ おっあんちゃんうなずいてるねー。そうかい、あんちゃんもゲーセン好きかい。そうかいそうかい。それで何が好きなんだ？ え？ なんでいはっきりいってみねい！ 男がウジウジと…、麻雀学園？ おー学園長の陰謀とかいうやつだな。知ってらあな、絵がアイドルまんまのやつでよ、イナズマ立直棒があるやつだろ。イヒヒヒヒ。

シリーズ物第2弾でよ、ちょっと絵がうまくなったよな。あ、第3弾か。こりゃ1本取られちまったな。

麻雀物はこんちくしょってほど出てるよな。不思議とみんな壁に向かって並べてあんのな。大の大人が壁に向かってズラっと並んで背ぇ丸めてよ、黙黙とやってる姿は、ちょっと怖えもんあるな。誰か死んだじゃねーかって…。はぁーそうか。顔を見られるのが嫌なのか。なるほどねえ。目的は女の服を剝いでくことだかんな。薄笑い浮かべながらやってんのも情けねーし、真剣な顔してやるのはもっと情けねーもんな。そういやみんな目だけは真剣だから笑っちゃうよな。イヒヒヒヒヒ。

麻雀ゲームってのは単に裸が目的じゃねーっつうのが深いよな。子供は別としてよ、裸が見てえんだったらいっくらでも方法があらあな。あんな絵じゃなくて、もっとキワドイやつがよっそーだろ。ＴＶゲームじゃ最後までいったって、おがませちゃくれねえってわかってんだよ。ありゃ、てめえがあがってよ、そのたんびに1枚ずつ剝ぎとるってーのがいいんじゃねえのかな。「目的、努力、達成」っつってよ、ピーンと1本通ってらあな。まるで少年ジャンプの標語みてえ…。

あんだ？ あんまり大声でいわれると恥ずかしい？ 男がウジウジとだなぁ…。

あ？ おうそれよっ。車のゲームな。あれもいいねえ。今だに免許は持ってねーがな。車なんて公害の元でよっ知ってるか？ 地球は温室になっちまうんだとよ。おーさ、よくは知らねーが、きっとその辺でイチゴがなるんだよ。ん？ スイカだってできるさ。そうかスイカ好きか…。

近頃のやつじゃ、ナムコのＦ１のやつ。あれがいいよな。ちがうちがう、2人でやるやつじゃねえ。あれも捨てがたい味があって好きだけど、ほら本格的にＦ１してるやつあんだろ。トロンみたいな色味のよっ。初心者用の3速と上級者用の5速のやつを選べるやつだよ。そうそうアレアレ！ あの絵はすげえよなあ。なんか違うな。…へえーハードが新しいのかい。さすがナムコはえらいよ。ちゃんとゲーセンの領分で作るもんな。ほら戦車を動かすのあったろ。そう、棒2本で動かす、ラジコン感覚のよ。あれも新鮮だったよな。

ホッケーでも棒で動かすのあるな。さすがに2本の棒で5人の選手動かすのはムリあんけど。鉄人28号を動かすよりムズかしいこったろうぜ。

スポーツ物？ おう、やっと出たなこの野郎。いつ出るかもう出るかと待ってたんだよ。オラだてにバッティングセンター通っちゃいねえんだ。でもよ、ゲーセンのスポーツゲームってイマイチな。

変なポイントが画面の上に出ててよ、ラリーしてる間に減ってっちゃうんだもんな。野球でもファールなんて打つと、ものすげえ勢いで減る減る。なんだよあの数字は！ プロ野球は数字のスポーツだけどあんなもん見たことねーぞ！ インカムアベレージとか名づけたらどーだ!? スポーツゲームが同点で終っていいと思ってんのかよ！ 得点よりそっちの数字を減らさないことばっかり気にするから、早打ちは当り前。バレーボールはクイックばっかり、でド単調なゲームになっちまうんだよな。狙いどおりすぐゲームが終わるからもうかりそうだが、いつも台が空いているぞ。やーいやーい。

あ、あんちゃんにいってもしょうがねえやな。年がいもなく、つい興奮してまったでかんわ。

オレか？ オラただのゲーム好きでい。とてもシロートとは思えねえか。そうかスルドイやっちゃな。ま、そんな時代もあったって話さ。今は好き勝手に生きてっからよ。下町のごいんきょ…いやそんなえらそうなもんじゃなくて、熊さん八っつあんのノリってやつだな。

あんちゃん、うちでファミスタやんねえか？ 1点100円でどうだ？ そうかファミスタはにが手かあ。じゃファミリーテニスとかバレーボールとかスポーツならなんでもいいぞ。

あっそりゃだめ！ それだけはやんねえんだオレ。

いくら燃えろっていわれてもなあ…。

（つづく）



▶さて「亀松・みそのハードデイズ・ナイト」いかがでしたか？ 次号は亀仙松ちゃんの登場です。お楽しみに

タイレル辻の初級COM用語入門講座

第10回 雑学編その1

知っていそうで知らなかったFC・PC機器の解説を始めます。

早くも10回目を迎えたこの講座。少しはミナサンの役にたってるだろうか？ 今までいろいろな用語を、ソフト・ハード両面から解説してきたけど、用語入門といいながらけっこうハードな話ばかりしてきたようだ。

そこで今回は、雑学編その1と題して、ファミコン・PCエンジン等の周辺機器に関する用語解説だけにしぼって話を進めようと思う。

なにしろこのペースでは、100回やっても終わりそうにないからね。ここらで、みんなが知りたいことを広く浅く伝えておこう、というわけだ。

ここにでてきた用語は、次回以降で詳しく解説するぞ。

◉カートリッジ

ROMカセットのこと。中身はゲームのプログラムとグラフィックが入っているROMが2個、コピープロテクト用のIC1コ、そして最近ではバックアップ用のSRAMとバッテリーが入るようになってきた。ハード的に高価だが、ディスクのように間違って壊すことが少ない、コピーされにくい、という利点を持つ。難点は高価な面と、入手困難のため、中堅メーカーでさえ、マスター（開発の終了したプログラムのこと）出しから6ヵ月以上待たないと製品が上がってこないという状況になってることである。

◉コントローラー

そういえばPCエンジンは最初1コということで不評だったけど、安いアダプター等が発売されてから聞かなくなったね。それはさておき、メガドライブでは3つのボタンを採用しているが、あれは基本的にファミコンと変わらない。なぜなら、総数で8コだからだ。1コのボタンは1ビットに対応していて、8コ、つまり8ビットにしておけば1バイトで管理ができるという利点が生まれる。MDもPCもFCも基本的には同じ理論なのだ。乱暴なことをいえば、これ以上増やすなら2バイト、つまり16コのボタンまで増やすことができるということになる。しかし、現実的には12コ（8＋4）といったところだろう。たしかスーパーファミコンも12コだったんじゃ……？

◉AC/DCアダプター

ACというのは交流、つまりコンセントからくる電気のこと。DCは直流で、ファミコン等の電子機器が使える電気のことだ。テレビ、ラジカセ、コンピュータなど、電子部品の入っている機械は直流が必要なので、アダプターや整流器を使って交流を直流になおさなければならないわけだ。

◉RF出力

画像信号と音声信号をミックスした信号で、普通の家庭用TVのRF入力端子につなげば、2CH（大阪は1CH）でモニターできる。しかし、このRF出力は、モトになっているビデオ信号をわざわざ2CHに映るように信号を変換したものなんだ。だから変換の途中で信号が劣化したり、ノイズがまざったりして画像が悪くなってしまう。ツインファミコンなどに使われているビデオ信号は、RFのモトの信号なので、RF出力の画像よりも鮮明な画像を出力できるというわけなんだ。

さらに、RGB出力にするともっとキレイになる。これは、画像信号を光の3原色に分けてしまう方法で、理論上ニジミやボケのない、究極の画像を出力することができる。パソコンのモニターなどに使われてるよね。ファミコン誌に掲載されている画面写真はほとんどがRGB出力に改造したファミコンで撮影されたモノ。家庭用モニターとビデオ信号では、どんなにがんばってもあそこまでキレイには出力されないのである。

◉15ピン端子

ファミコンの前面にあるこの端子は、連射パッドなどを使うときに使用するものだ。これは通常、1コンと連動して読みだされるのだが、中には連射を使わせないために、この端子のアクセスを止めているソフトもあるようだ。この端子は3Dスコープのように信号を出力することもできる。

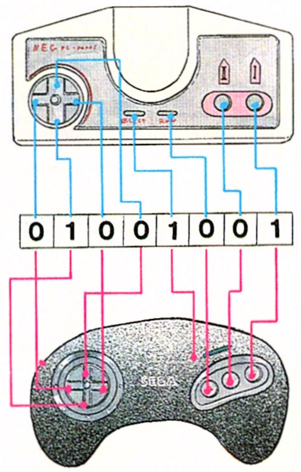
◉ディスクシステム

ほとんど消えかかっているディスクシステムは、クイックディスクを使用した容量約110Kバイトの外部記憶装置である。当時のROMは64Kバイトが最大だったので、とっても大容量に思えたんだけど、現在の4MROMは512Kバイト。その差は広がる一方だ。ROMカセットとリンクさせて、RPGのデータをセーブできるようにすればいいのにね。

◉通信システム

電話回線を使用して、ゲームをしたり、多人数と会話ができたりと、いろいろとオモシロイことができそうな通信システムだけど、実際に稼働しているのはビジネス分野のものだけ。特に多く使われているのが、コマーシャルにもよくでてる、株の売買をファミコンで、というヤツだ。最近になってMDでホームバンキング（家の中で振込ができたり、残高照会等が行える）が実験されるようになったらしいが、所詮はこんなもの。問題は、データの転送速度が遅いので、アクションゲームが事実上不可能というのと、転送速度を上げると値段が高くなってしまうことだ。この通信システムについて、次回詳しく取り上げてみたいと思う。それじゃ次回までさいなら。

PCエンジン&メガドライブ

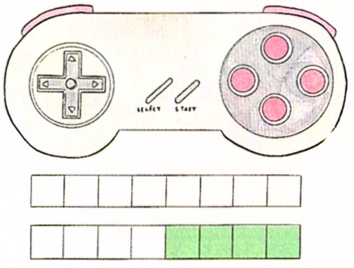


PC、MDともボタンはどちらも8コ。ボタン1つにつき1ビットで、押されたかそうでないかを判断するわけだから、1バイトでコントローラー1つを制御していることになる。

PCエンジンとMDでは、✚キー以外の配置が少し違っている。でも役割や位置が違っても1ビットに1つのキーが割り当てられていることに変わりがない。

イラストの場合、1となっているのがビットが立っている、つまりボタンの押されている状態。隠しコマンドなんかもこの応用。組合わせしだいで、いろんなモノができるはず。

スーパーファミコンでは……



こちらは8コよりもボタンの増えているスーパーファミコンの場合。2バイト（16ビット）で制御しているんだろうけどボタンは12コ。空いているはずの4ビットは一体何に使ってるのかね……。

イラスト／よりちかびびる

NEW SOFT STREET

うーむ。今回はちょっと元気がなーい。中国だ！今いったい何が起きているのか、よーく見ておかなきゃね。これが現実なんだから。さて、今回はナツメの不思議なシューティング、アバドックスから。田代まさしのプリンセスがいっぱいもやっぱりでる。忍者龍剣伝IIもでる。シミュレーション・ファンにはコナミのコズミックウォーズ、ビック東海のコンフリクトが期待できます。まだまだあるけど、今回はPCエンジンの新作情報もあるよ。しかし、悲しい。







／ナツメ／11月発売予定／￥5800（税抜き）

ABADOX

アバドックス

ナツメがＦＣに参入して第３作目にあたるこの「アバドックス」。不気味な内臓ステージを進むシューティングなんだけど、ファミコンでは初の本格的な下降スクロールステージが採用されている。下に向かって進むのってすっごく不安な感じでイイわ!?



ヨコスクロールは、「グラディウス」のようなノーマルタイプだが、タテスクロールは、画面上方ではなく画面下方へと進むのだ。

内臓、細胞…ドロリドロリのシューティング

スクロールはタテ＋ヨコ

エスラー歴5012年、寄生細胞体「パラサイトス」が地球上空を浮遊。数億という人間がその邪悪な細胞体のえじきになった。地球連合軍のたった１人の生き残りであるナザル少尉は細胞体への侵入を開始した…。

タテ＋ヨコスクロールのパワーアップシューティング、「アバドックス」。人間型キャラをコントロールして、全６面の不気味な内臓ステージを進むのだ。パワーアップアイテムは全８種と豊富。うまく駆使してＧＯ！

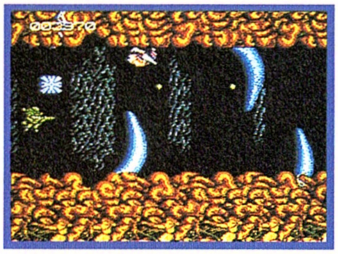


▶ステージ中盤にいる中ボスを倒さないと、先に進むことができない。ただし、突破後ゲームオーバーになると後半からプレイできる



◀ステージ最後に待つボスはどいつも強敵！早いところ弱点をみつけて攻撃だっ！ちなみにこいつはステージ３のボス

不気味な全６ステージをどーんと紹介だあっ！



STAGE 1

◀ノーマルな横スクロールステージ。敵の攻撃はまだたいしてキツくない。体内に入る直前、口の中あたりだろうか



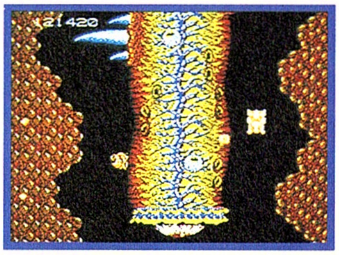
STAGE 2

◀下向きのタテスクロールステージ。充分にパワーアップしていないとツライくらいの攻撃が…。食道のあたりかな



STAGE 3

◀血管のような壁の間をすり抜けていく横スクロール面。敵キャラは次第に不気味さを増していく。中ボスがコワイ！



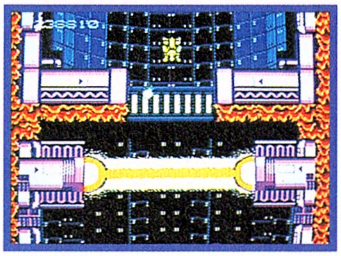
STAGE 4

◀再び下向きスクロールのこのステージ後半には、シーラ＝ゴステリアムという巨大な敵が待っている。ここは内臓部だろうか



STAGE 5

◀前ステージまでとはうってかわって、メカニカルな面だ。狭い壁間をぬって進む。敵の攻撃はものすごい



STAGE 6

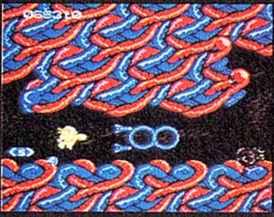
◀いよいよ最終ステージだ。内臓とメカニックが混ざった壁面。パラサイトスの核にあたる部分だ。最後には大ボスが…

もちろんパワーUP！

スピードアップから攻撃アイテム、バリアの類まで、全８種と豊富なパワーアップ。攻撃アイテムは３種のビームとレーザー、ミサイル。バリアは、自機を中心に回転し、攻撃にも使えるスグレモノだ。



◀画面中央よりやや上にあるのがパワーアップアイテムだ



◀アイテムをいっぱいとれば、こんなにパワフルな攻撃が可能なんだぜ



カセット／エピックソニー／10月発売予定／¥5500(税抜き)

PRINCES PRINCES

田代まさしのプリンセスがいっぱい



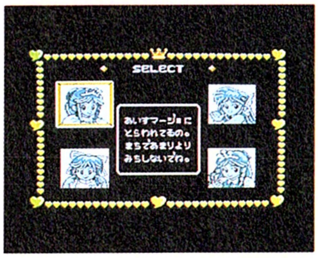
NEW SOFT STREET

「おまったせしましたっ」と田代まさしの元気な声が聞こえてきそうな「プリンセスがいっぱい」。いよいよ10月発売が決定した。ホント待った甲斐がありました。主人公田代まさしが4つのおとぎの国を舞台に活躍するファンタジーアクションゲームなのだ!!

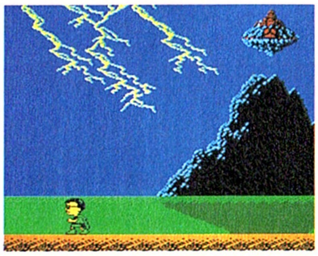
おとぎの国の4人のお姫様を救い出せ!!

田代まさしが悪に挑む!

マーシーこと田代まさしが、4人のカワイイプリンセスを悪の女王マージョから救出するため、おとぎの国に乗り込んだ。おとぎの国には4つのステージがあり、それぞれマージョに占領されたお城にお姫様達が捕えられているという。マーシーの武器はヨーヨーのみ(パワーアップはするけど)。敵を倒すと得られるライフハートを集めてパワーを貯めて、最終目的マージョを倒すのだ。途中変なおじさんがアイテムをくれたり、画面外にまでアイテムが出現したりと、キャラクター同様ユニークなアイデアで楽しませてくれる。



◀4人のお姫様の誰から助けてもOK。マルチスターティング形式になっている。どのお姫様もとってもカワイイのだ



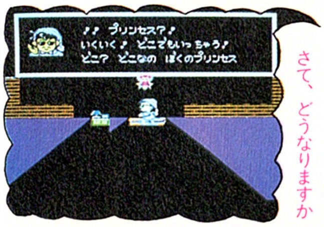
▶マージョ島の上に浮かぶ浮遊大魔城。魔界の女王マージョが住むお城だ。4人のお姫様を救出したあとマーシーはここへ

ある晩、夢の中で……

妖精は語り始めた。「フェアリーランドというおとぎの世界が魔界の女王ウルトラ・マージョに支配されてしまいました。どうか、マーシー助けて…」そして、マーシーは……。



▶スヤスヤ寝ているマーシーのところへ妖精がやって来た。カワイイプリンセスたちが捕えられたと知って……



◀突然起き上がったマーシーは、4人のプリンセス救出のために、フェアリーランドへ。さて、どうなりますか

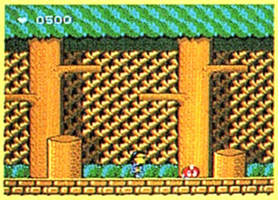
カワイイプリンセスたちが4人もボクを待っている! ここでガンバらねば男じゃないねっ!!

白雪姫



7人の仲間はいないけど…

白雪姫が捕えられているのは森と山の国。出現してくるマージョの手下達も昆虫あり、植物あり。途中の山登りがちょっとツライけど、ヨーヨーをうまく使って進もう。一方通行のところもあるので要注意ね。



◀敵はドングリか?



◀仲間がかんむりを……

シンデレラ



王子様はマーシーだ!

シンデレラが住んでいた町と大きな橋がある国。シンデレラが捕えられているお城に通じる道はマージョの手によって崩されているので登るのはかなり難しい。テクニックが必要とされるトコロだね。



◀ひょうきん顔も、ホラ



◀通行人に話しかけると

人魚姫

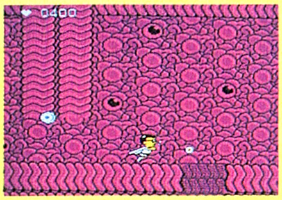


海中でもマーシーは元気

人魚姫がいるのは当然海の中。マーシーもスイスイ泳いで進んでいくのだ。途中で道を塞いでいるクジラに接近すると、アッという間に体内へ。体内も同じような構造になっているので、迷わずズンズン進もう。



◀突然、アイテム出現



◀クジラの体内に突入

おやゆび姫



せまいところもラクラクね

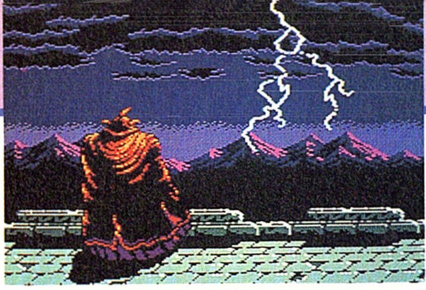
おやゆび姫のサイズに合わせてか、何故かマーシーも突然ミニサイズに。巨大な池と、巨大もぐらが作った巨大トンネルを通って、おやゆび姫の待つお城へ。1人お姫様を救出するたびにマーシーは魔法を覚えてより強くなる。



◀ハスの葉の上に乗って



◀地中にも侵入して……





カセット／テクモ／12月発売予定／価格未定

NINJA RYUKENDEN2

忍者龍剣伝II

NEW SOFT STREET

高いアクション性と章ごとに入る映画的なデモ画面が話題になった〝忍者龍剣伝〟のパート2が登場するぞ。パート1の発売が12月だから、えっ、もう!? と思う人は少なくないと思うけど、発売予定は12月。ちょうど1年後だね。ストーリーも1年後なのだよ。

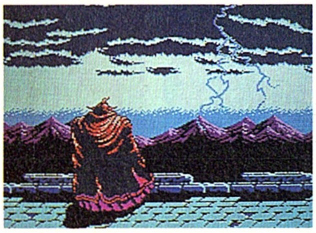
平成元年12月、忍者リュウが再び疾走する

アシュターとの新たなる戦い！

忍者らしく身軽な動きに映画的方法を取り入れたデモ画面で人気になった「忍者龍剣伝」だが、再びその姿を見せてくれるってんだからファンにとってはウレシいかぎりだね。

ストーリーは前作の1年後から始まる。

邪鬼王を見事倒したリュウは人知れず修行にはげんでいた。だが、一つの悪が消えれば新たなる悪が芽を出す。首領・アシュターが



▲激しい稲妻をじっと見据えるこの男こそアシュター。いったい何を仕掛けてくるのか、今はまだ謎だ……



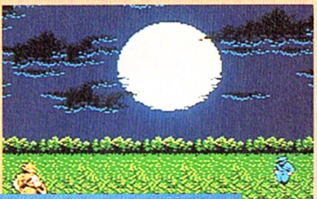
率いる悪の軍団が台頭し、世間を荒し回っていたのである。まるで運命であるかのように、再びリュウはこの悪に巻き込まれることに。

もちろんあの過激なアクションとデモ画面は健在だ。またあの興奮が甦えるぜ！

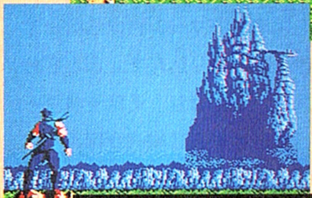


▲邪神剣……とは？　どんな謎を秘めているのか!?

前作のエンディングから物語ははじまる！



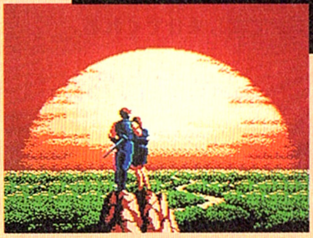
▶前作のタイトルデモ。赤がリュウの父だ



◀父の仇、邪鬼王のいる城の前に立つリュウ



▶邪鬼王を倒し、見事仇をうった！



◀リュウ達を祝福するかのような朝焼け……

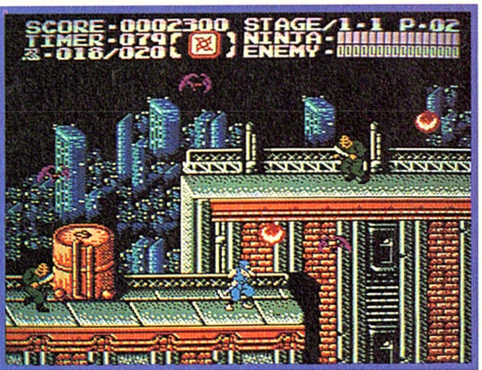
走る！跳ぶ！斬る！激しい戦いが展開する

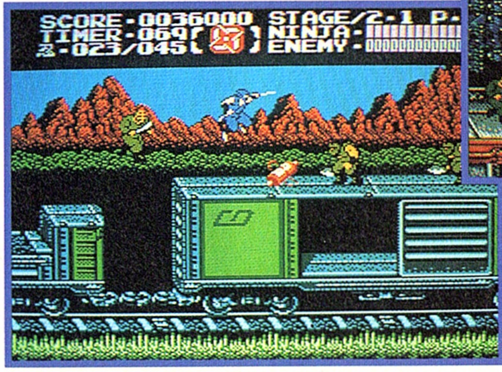
前作＋αの部分に注目せよ

基本的なゲームシステムは前作と変わりない。全7章立てで随所にシネマディスプレイのデモ画面が入る。アクションシーンをクリアし、デモ画面を見進めていけばストーリーの謎が解けていくのだ。前作以上に過激で見ごたえのあるストーリーと演出を期待しよう。ちなみにリュウが助け出した女スパイ・アイリーンは再び登場するとのこと。いったい何をやらかしてくれるのだろうか……!?

アクションシーンではいくつかマイナーチェンジが施されている。前作で手裏剣はステージ途中でしか入手できなかったが、常備されていたり（もちろん他のアイテムを取ればそのアイテムが使えるけど、そのアイテムがなくなっても手裏剣は常にある）、忍術もより激しいものが増えた。例えばリュウが3人に分身する術とかね。1年間の修行でずいぶんと上達したもんだ。

前作のエッセンスを損うことなく、パワーアップして登場する「忍者龍剣伝II」、年末の話題をまとめてさらっていきそうなソフトとして要注目だね!!





▲画面上部にある表示部の構成は前作とほとんど変わりない。右上にキャラの残り数が新しく入ったくらいかな。プレイフィールドは少しハデになったようだね

◀列車の上での戦い。敵は容赦なく襲いかかってくる。油断はできない。このシーンでは背景が約5重にスクロールする。山、森、列車、枕木、草が別々に動く。スゴイぞ！



ROM／コナミ／8月中旬発売予定／￥6500(税抜き)

COSMIC WARS

コズミックウォーズ

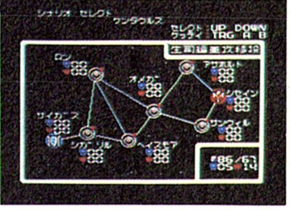


NEW SOFT STREET

アクション、シューティングに定評のあるコナミから、初のシミュレーション誕生。その名も〝コズミックウォーズ〟。グラディウスの世界をモチーフにした本格的ＳＦシミュレーションゲームだ。バクテリアン、ビッグコアなどシリーズキャラも多数登場するぞ!!



◀ゲームモードは細かく選べる。アニメのＯＮ・ＯＦＦやサウンド等の設定はゲーム途中からも変更できるんだ



▶用意されているシナリオは全部で6つ、先に進む程両軍の間にある惑星数が増え、戦局はより複雑化していく

グラディウスは局地戦にすぎなかった!!

宇宙歴	
元　年	人類初の恒星国家誕生
106年	トライアングル星系国家誕生
230年	ダイヤモンド星系国家誕生
382年	カシオペア星系国家誕生
418年	うさぎ星系国家誕生
532年	オリオン星系国家誕生
604年	アンドロメダ星系国家誕生

宇宙歴639年、開発中のケンタウルス星系、恒星シセインの惑星に巨大隕石が衝突、音信不通となる。645年、唯一帰還した無人探査機のデータから、惑星は未知の生命体から攻撃を受けていたことが判明。宇宙歴649年、各星系はその未知の生命体から直接攻撃を受けるようになる。そして…。

宇宙歴650年
ここに壮絶な戦いが始まった

新方式、フェイズ制を導入

1ターンを7つのパート(フェイズ)に分割、命令を順を追って管理できるので、初心者でも本格的なシミュレーションが楽しめるんだ。

1ターン

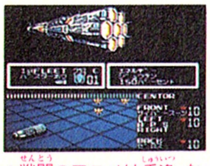


- **生産** ▲戦闘に用いる武器を生産
- **司令官募集** ▲艦隊の総指揮をとる司令官を雇用
- **編成** ▲戦艦及び司令官を選び艦隊を編成
- **亜空間移動** ▲任意の艦隊をワープ。星間移動させる
- **攻撃** ▲惑星周辺空間での敵ユニットとのバトル
- **移動** ▲敵のいない惑星での自軍ユニット移動
- **投資** ▲攻撃され荒廃した惑星への復興費

本格的シミュレーションの名に恥じない多種のユニット群

戦闘モードのアニメは秀逸

ゲームの要である攻撃フェイズの戦闘は、美しいアニメーションと共に表示される。ユニット1つを取ってみても既成のＦＣのＳＬＧと異なり、リアルなグラフィックで登場。本格的なシミュレーションゲームとして十分楽しめるものになっている。



▲戦闘のアニメは秀逸。なかでもバスター砲は圧感…

▼発射後、前方にいた敵艦隊は全滅、波動砲の様な物







人類側／バクテリアン側

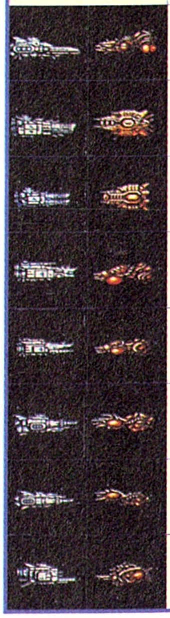


FIGURE	NAME	INFORM
	フラグシップ バクテリアン	艦隊の旗艦。司令官がおり、やられると艦隊は全滅
	戦艦A ビッグコア	対戦艦攻撃力の高いレーザーを載む。間接攻撃兵器
	戦艦B リトルコア	戦艦Aの7割ほどの能力、射程が短かく、2～3ほど
	重巡洋艦 重巡洋艦	機動力が高い。戦艦に対して高い攻撃力を持つ
	軽巡洋艦 軽巡洋艦	重巡洋艦の7割程の性能。機動力も1少なく6である
	駆逐艦A 駆逐艦A	次元潜行艇に対抗する爆雷を搭載、戦艦攻撃力も高い
	駆逐艦B 駆逐艦B	駆逐艦Aの7割程の能力。爆雷の効果はAと同じ
	ミサイル艦 ミサイル艦	揚陸艦に対して非常に高い攻撃力を持つ

人類側／バクテリアン側



FIGURE	NAME	INFORM
	補給艦 補給艦	回りのヘックスの自軍艦にミサイル等補給できる
	D－潜行艇 D－潜行艇	機動力は少ないが、どのブロックへも進入可能
	偵察艦 サイバーアイ	文字通り、戦力をさぐる偵察艦。攻撃力はほとんど無い
	宇宙空母 ゼロス	戦闘機・モビルスーツを運ぶための艦。攻撃力は低い
	ビックバイパー ビックサイバー	機動力、攻撃力共に高い。モビルスーツのみ不得手
	バトルスーツ サイバースーツ	次元潜行艇以外の敵すべてに高い攻撃力を有す
	A P S O P S	惑星占拠のための対地攻撃機。対空攻撃力は低い
	バスター砲 サイバー砲	すべての敵を一撃で破壊する。敵編隊攻略の要となる



/ビック東海/11月下旬発売予定/¥6200(税抜き)

CONFLICT
コンフリクト



NEW SOFT STREET

ファミコンゲームのウォー・シミュレーションも最近とっても充実してきて、ファンにとってはうれしい限り。ちょっとサイフの中味が気にはなるが…。さて今回登場のこのゲーム、ファミコンでは初のマニュアルモード戦闘シーンを搭載してのお目見えなのだ！

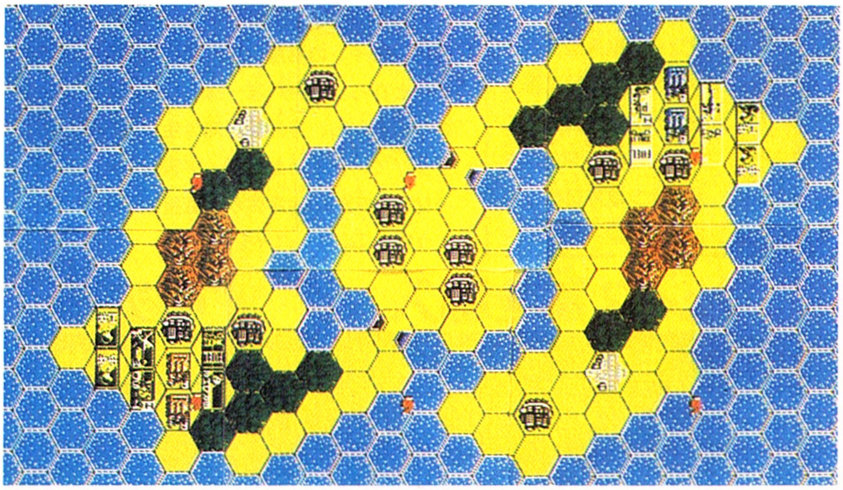


最新兵器を駆使して現代戦を勝ち抜け!

地形を確認せよ

パソコンゲームしている人には、おなじみの6角形ヘックスがファミコンでは、このゲームが初登場となった。何か、故きを温ねて新しきを知るって感じなのだ。

さて、このゲームの移動エリアは右の写真のように4画面ちょっと（横が少々長い）。森林や山岳、川、荒地など変化に富んだ地形を移動して敵とのバトルになるんだけれど、地形によって移動消費、防御力、被弾率が違ってくる。地形とユニットの関係も考えながら戦略を練って敵を壊滅に追いこむのだ。

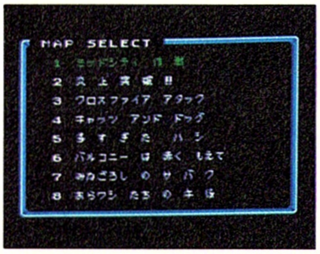


◀これはミッドシティ作戦のマップだ。自軍のBLUE軍が西に、敵RED軍は東に陣取っている。地形を考えて攻撃しよう

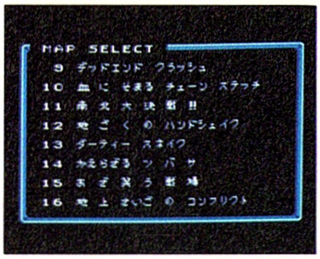
全15エリアの熾烈な戦闘を制覇して、RED軍最終マップに迫れ

完全制覇への道

戦闘マップは下に表示してある16エリアだ。この中からセレクトして戦うんだけれど、16の「地上最後のコンフリクト」は1～15のエンディングのパスワードがないと戦えない。



◀なかなかカッコのいい作戦ネームがつけられているネ。また行動ユニット数、レベル選択で12種類のプレイが可能だ



◀16「地上最後のコンフリクト」を制するとき、BLUE軍はすべての戦闘に勝利し、美酒に酔うハズだ…



◀まず最初は、ユニットの移動。敵の位置、地形を考え、さらに自軍のフォーメーションも考えながらポジションを決めるのだ

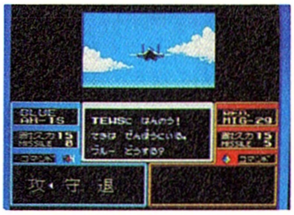


◀工場を選ぶと生産シーンになる。ここでFP（フェイムポイント）に応じてユニットの生産ができるんだ。上手に利用しよう

優れた戦術を確立せよ

敵が移動したヘックスと接触するといよいよ戦闘モードとなる。このゲームのウリ・マニュアルモードでプレイしてみよう。

まず「攻・守・退」の行動選択。この選択に従い武器選択・守備行動選択へと進んでいく。この過程で戦法を間違えると、かなりのダメージを受けることになってしまう。特に守備行動では各ユニット様々なコマンドが用意されているので独自の戦術を確立するのだ！



◀敵と接触していよいよ戦闘シーンだ。マニュアルとオートの2つのモードでプレイ可能。グラフィックも迫力のあるシーンを映すゾ



▲F－16小型戦闘機



▲AH－1S高速武装ヘリ



▲M151バトルパンク



▲歩兵小隊



／アスキー／12月発売予定／￥6500

ITADAKI STREET

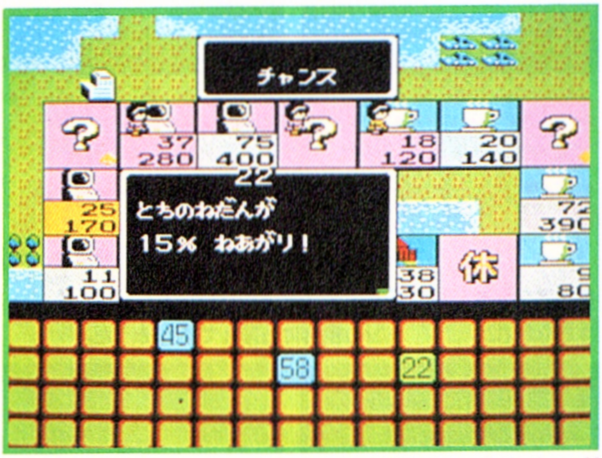
いただきストリート 私のお店によってって



NEW SOFT STREET

あの堀井雄二がゲームシステムとシナリオを担当したFCボードゲーム「いただきストリート」。サブタイトルの「私のお店によってって」にあるように、お店を買ったり、投資したりしてお金をもうけていくゲームだ。目指すは億万長者！ってトコロ。

本格的ボードゲーム！ 4人まで参加可！



▲サイコロの数によりコマを進め、止まったトコで店を買う。自分で買った店に再び入ると増資ができる。お店を大きくして、収益を上げるんだ

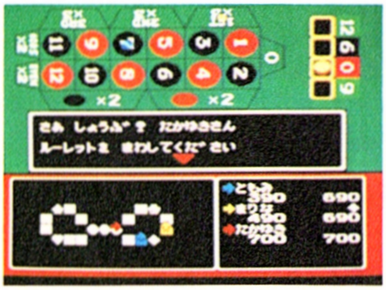
ルールはとても簡単

5つの島や大陸を舞台として、お金持ちナンバー1を目指す。これこそ「いただきストリート」の目的だ。ボードゲーム形式で、4人まで同時参加が可能。1～2人でプレイする場合は、7人のコンピュータキャラが対戦相手をしてくれる。

サイコロにより止まった地点で店を買う。他人が店に入れば収入。他人の店に入っちゃうと支出。これが基本的なルールね。



◀ボード（マップ）は全部で5種ほど用意されている

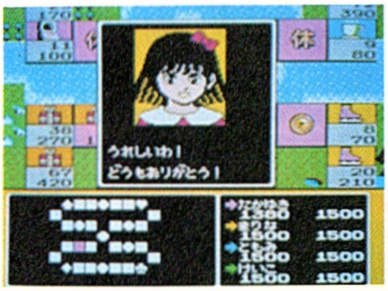


◀中にはカジノなどもある。チャンスカード等、イベントあり

7人の対戦相手はこ～んな人たちだ

血液型まで公表だ

1人あるいは2人でプレイするときのコンピュータキャラたちは全7人。全員様々な性格を持っているうえに、年令、職業、そして何と血液型まで判明（？）しているので、知っておくと、いざってときに行動が読めたりしてね!?



◀対戦キャラはクセのある7人

早瀬まりな	15才。B型でロマンチスト。世話好き。
高杉ともみ	18才のOL。A型で地道なタイプの女の子。
藤森さゆり	冷静で勝負強い彼女は19才のB型。女子大生。
水沢けいこ	目立ちたがりでうるさい21才のB型。
南条ひろし	17才の彼はまがったことを嫌う。A型。
佐竹たかゆき	勝つためなら何でもやるAB型の20才だ。
三本松しょうた	中学1年13才の軽はずみな少年。O型。

何でも起こる可能性…

基本的なルールは簡単だよね。だけど、それだけに色んなハプニングもあるんだ。全体がいくつかにエリア分けされていて、各エリアにはエリア株が存在する。株を買っておけば当然配当がもらえるチャンスも！ また値段の5倍払うと、他人のお店を買うことができるんだ。



◀エリカ（エリア株の略）は店の収入により価値が上下



▶店自体の5倍のお金をつめば強制的に店を買い取れる

麻雀大会

■光栄　■発売日未定
■¥7800(税抜き)　■カセット

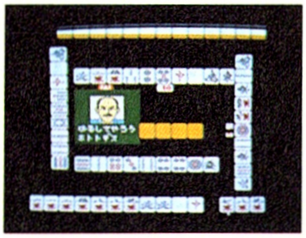
15人の歴史的面子と麻雀で対戦できる！

光栄の最新ＳＬＧは麻雀ゲームに決定した。今までの歴史ＳＬＧとは一味違ったゲームだけど、対戦相手として、織田信長、伊達政宗、ナポレオン、クレオパトラ等、15人の歴史上のヒーロー、ヒロインが登場するという。

所持金100ドルを1万ドルにするのが最終目的だが、その手段として『雀荘（15人の中から相手を選ぶ）』や『大会(トーナメント)』で稼ぐ方法と、おまけの要素として馬券を当てて稼ぐ方法がある。個性豊かな歴史的キャラクター相手に、いかに戦うか、これがポイントだ。全28曲のＢＧＭと合わせて、麻雀初心者から上級者まで、本格麻雀が楽しめそうだ。麻雀解説書『麻雀バイブルＡtoＺ』付き。



▲これが15人の全キャラクターだ。どれが誰だかわかるかな？



▲麻雀のプレイ画面。ギャグありハッタリありで、牽制してくる



▲対戦後の表彰式。配当金がガッポリ入ってくるのだゾー

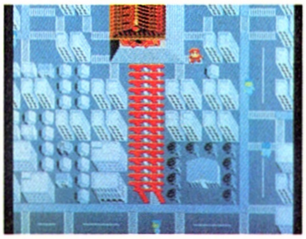
TAO～道～

■バップ　■12月1日発売予定
■¥5500(税抜き)　■カセット

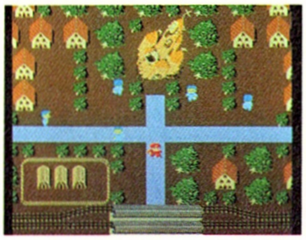
宗教が繁栄を極める世紀末、「ぼく」は旅立った

20世紀後半、人類の進歩と発展によって引き起こされた自然破壊により、地表に様々な異変が起こった。人々は「神」にすがり、様々な宗教が猛威をふるっていた。「ＴＡＯ」は、今まさに私達が直面しようとしている近未来を舞台にしたＲＰＧだ。主人公「ぼく」は滅亡の危機を救うため、秘宝三宝を求め、すべての教えの原点に隠された神秘を解くため旅立ったのだ。

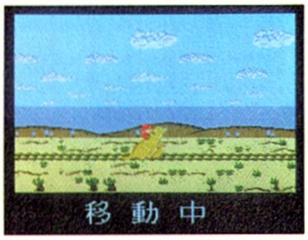
戦闘シーンはＡボタン連打によるアクション。アイテムや護摩符を使いこなさなければならない。数々の予言、伝説を背景に、宗教世界をモチーフとしたシナリオは、ＡＶＧファンの期待にも答えてくれそうだ。



▲高層ビルが立ち並ぶ街の中に、鳥居の列。人々の憩いの場か？



▲こちらは郊外にある教会。信じる者は救われる!?　不安解消のため教会へ



▲恐竜の上に乗って移動する「ぼく」。線路の上を歩いてるのが不思議

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

米国に新・液晶ゲーム現わる

おっと、そりゃまずい。アブナイ、アブナイ。

へへん。いくよ、あと４ライン!!

うへー、来たっー。負けちゃった。

ゲームボーイ版「テトリス」、コレ、やり初めると止まりまへんな。こうして２人のゲーム好きがいるともうほとんどエンドレス。

しかしだな、ジョイ君。ゲームボーイに強力なライバルが現れたという話は知っておるか？

アメリカはアタリ社。かつては泣く子も黙るといわれたアタリ社のあの製品のことね。

そうそう。その名も「ATARI ENTERTANMENT」。どっかで聞いたことあるような商品名にしてしまうところあたりに、自信のほどがうかがえる。フム。

その実力たるや並じゃない。友人からの報告によれば、「アフターバーナー」級の３Ｄシューティングゲームがカラーの液晶画面で、ガンガン動きまくるとか。

しかもだ。もろもろの付属品込みで150ドル前後になるのだとか。ま、だいたい２万円とちょっと。性能からいって驚きの値段といってよさそう。

アメリカではどんな反響を呼ぶだろうか？

そうそう。この商品、まだ日本で発売されるかどうかが決まっておらん。噂ではナムコが総輸入発売元になるのでは？　との業界情報があるが、真偽のほどはさだかではない……。



▲ゲームボーイよりひと回り大きい



▲オールカラーにデカキャラだね

PC Engine CLUB HOTNEWS編

パワーリーグII ■ハドソン■8月8日発売■¥5800(税抜き)■Hu-CARD

昨年発売された「パワーリーグ」の第2弾だ。新データはもちろん、エディット機能も用意。さらにホームランアングルといって、TVカメラが打球を追うような画面が見られるぞ！



▶人気選手ばかりを集めたオールスターホームランモードまでアルぞー！





スーパー桃太郎電鉄 ■ハドソン■9月発売予定■価格未定■Hu-CARD

ファミコンでヒットした"桃電"が、「スーパー桃太郎電鉄」として再登場!! グラフィックの向上はもちろん、ギャグいっぱいのカードシステムの導入によって正に"スーパー"な内容に！



▶おなじみのキャラ、ふくのかみ、びんぼうがみなんかが登場するぞ！





モンスターレア ■ハドソン■今夏■価格未定■CD-ROM

ワンダーボーイシリーズの第3弾である「モンスターレア」。CD-ROMで登場するこのコミカルなアクションゲーム、男の子と女の子のキャラで2人同時プレイができる。全14ステージで各ステージ前半はATG、後半はSTGだ。




◀ボスの前には前座キャラがいる。ボスはとってもユニークな奴ばかり！

F1ドリーム ■NECアベニュー■8月下旬発売■¥5400(税抜き)■Hu-CARD

街道レーサーからF1のチャンピオンになることを目指す「F1ドリーム」。街道でレーサーたちと賭け勝負をして、勝ち金で、愛車のポルシェをチューンUPする。街道からF3000へ、そしてF1へと昇りつめるのはキミの腕しだいだ。




▲まずは、街道レースからスタート



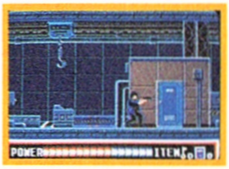
▲F3000にステップアップ、サーキットでレースだ



▲F3000での勝負はキビシイ。F1への道は遠い

シティハンター ■サン電子■10月発売予定■¥6300(税抜き)■Hu-CARD

「週刊少年ジャンプ」連載中、かつてアニメとしてTVでも放映されて人気を得ている"シティハンター"がアクションAVGとして登場する。全4ステージ構成で、ストーリーはゲーム用のオリジナル。原作でおなじみのキャラクターたちが出演するぞ！




▲各ステージが1つ1つのシナリオになっている



▲グラフィックはとてもイカシてる



▲これは体力を回復してもらっているトコロか？

ならず者戦隊ブラッディ・ウルフ ■データイースト■8月下旬発売■¥6500(税抜き)■Hu-CARD

アーケードより移植の戦場ATG。捕われた大統領を救出するために、途中にちらばっている味方の捕虜を助けながら敵陣にのりこむ。使える武器は、手榴弾を始めショットガン、バズーカ砲などなど。全ステージ8面。

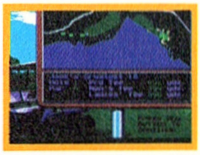




◀戦場は次々に変わっていく。地形を利用して戦え！

ジャックニクラウス・チャンピオンシップゴルフ ■ビクター音楽産業■9月下旬発売■価格未定■Hu-CARD

ゴルフの帝王ジャック・ニクラウスが、英・米の名門ゴルフコースから厳選した18ホールを3Dでプレイするシミュレーションゴルフゲーム。ストロークプレイ、スキンズプレイ、マッチプレイで楽しむことができるぞ！


◀人間対人間、人間対COM、COM対COMも可能

麻雀学園 東間宗四郎登場 ■フェイス■8月下旬発売■価格未定■Hu-CARD

流れの雀士「東間宗四郎」が最強の雀士「脇坂圭子」率いる麻雀学園に戦いをいどんだ!! 戦いはもちろん麻雀で。学園の初等部、中等部、高等部それぞれ女子2人と先生1人を破らなくてはならない。

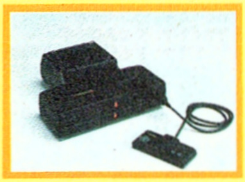




◀各プレーヤーにも個性を持たせることができるのだ

PCインフォメーション

NECホームエレクトロニクスUSAでは "The Turbo Grafix-16 System"(PCエンジン北米版)を今秋発売することを発表した。同時にCDプレイヤーの発売も発表し、対応ソフトも今後続々と発売される見込み。海の向こうでもPCエンジンファン続出!?



SCHEDULE 新作スケジュール表

FAMI-COM ●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
6月				
23日	C	チャイルズクエスト	ナムコ	¥5500
23日	D	ビッグチャレンジ／GOGOボウリング	ジャレコ	¥3200(予)
25日	C	SDガンダムガチャポン戦士2	新正工業・バンダイ	¥6800
27日	C	クインティ	ナムコ	¥4900
30日	C	殺人倶楽部	セタ	¥6800
30日	C	脱獄	ケイ・アミューズメントリース	¥5600
30日	D	ファミコン探偵倶楽部パート2(後編)	任天堂	¥2600※
7月				
14日	C	囲碁指南	ヘクト	¥5800
14日	C	ホワイトライオン伝説	ケムコ	¥5900
14日	C	ドラゴンニンジャ	ナムコ	¥5800
18日	C	ウイロー	カプコン	¥5900
21日	C	全米プロバスケット	ビック東海	¥5800
21日	C	新・燃えろ!!プロ野球	ジャレコ	¥6300
21日	C	ケルナグール	ナムコ	¥4900
21日	C	必殺道場破り	ジグマ商事	¥6500
21日	C	ファリア	ハイスコア	¥6200
21日	C	究極ハリキリスタジアム平成元年版	タイトー	¥6800
25日	C	パーフェクトボウリング	トンキンハウス	¥5500
27日	C	MOTHER	任天堂	¥6500※
28日	C	ファミスタ'89開幕版	ナムコ	¥4900
下旬	C	美味しんぼ	新正工業・バンダイ	¥5800(予)
8月				
4日	C	究極タイガー	CBSソニー	¥5900
8日	C	燃える／お兄さん	東宝	¥5800
上旬	C	名門／第三野球部	バンダイ	¥5800(予)
中旬	C	コズミックウォーズ	コナミ	¥6500(予)
中旬	C	メルヴィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
下旬	C	ファミコンレーサーミニ四駆ジャパンカップ	コナミ	¥5900
下旬	C	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	¥5900
下旬	C	アイドル八犬伝	トーワチキ	¥6000
下旬	C	武田信玄2	ホット・ビイ	¥6800
下旬	C	ツインビー3	コナミ	未定
下旬	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	¥5900
	C	なんてったって!!ベースボール	サン電子	¥5900(予)
9月				
14日	C	谷川浩司の将棋指南III	ポニーキャニオン	¥5800
20日	C	ウルティマ〜聖者への道〜	ポニーキャニオン	¥5900
上旬	C	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	¥5500
上旬	C	マルサの女	カプコン	¥5900(予)
上旬	C	激闘プロレス!!	テクモ	¥5800
上旬	C	ロボコップ	データイースト	¥5800(予)
上旬	C	悪魔の招待状	ケムコ	¥6200
下旬	C	ワールドスーパーテニス	アスミック	¥5900
下旬	C	落っことしパズルとんじゃん!?	ジャレコ	¥5600
下旬	C	中華大仙	タイトー	未定
	C	キャプテンED	CBSソニー	¥5900
	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	C	ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	¥6500(予)
10月				
下旬	C	忍者COPサイゾウ	九娯貿易	¥5900
下旬	C	明治維新	ユース	¥6200
下旬	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥6800
	C	ソフトボール天国	トンキンハウス	¥5800(予)
	C	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	未定
	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	¥5500
	C	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5500(予)
	C	ヴィナス戦記	バリエ	¥5800
	C	新・里見八犬伝	東映動画	¥6200
	C	V'BALL	テクノスジャパン	未定
	C	ダンジョン&マジック	ナツメ	¥6500
	C	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200
11月				
下旬	C	スウィートホーム	カプコン	¥6500(予)
下旬	C	ホステージ	ケムコ	未定
下旬	C	コンフリクト	ビック東海	未定
	C	スクウェアのトム・ソーヤ	スクウェア	未定
	C	名門多古西応援団	アスミック	
	C	アバドックス	ナツメ	¥5800
12月				
1日	C	道〜タオ〜	バップ	¥5500
5日	C	I LOVEソフトボール	ココナッツジャパン	未定
下旬	C	未来戦士ライオス	パック・イン・ビデオ	¥5900
	C	イメージファイト	アイレム	¥6500
	C	ゴズミックイプシロン	アスミック	¥6500(予)
	C	キャットランナー	ケムコ	未定
	C	ガンヘッド	バリエ	¥6500(予)
	C	TMネットワークLIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	未定
	C	ザ・マネーゲームII〜兜町の奇跡〜	ソフエル	未定
	C	イースII	ビクター音楽産業	未定
	C	忍者龍剣伝II	テクモ	未定
	C	双截龍II	テクノスジャパン	未定
	C	いただきストリート	アスキー	未定
	C	東風	ナツメ	未定
	C	迷宮島	アイレム	¥5800
発売日未定				
未定	C	ドラゴンクエストIV導かれし者たち	エニックス	未定
	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦(仮)	ホット・ビイ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ／	アスキー	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	C	麻雀大会	光栄	未定
	C	モンスターパティー	新正工業・バンダイ	¥5800
	C	プレジデントの選択	ホット・ビイ	¥9800(予)
	C	Might and Magic	学研	¥5900
	C	ストライダー飛龍	カプコン	未定
	C	ザ・ゾンビ(仮)	ホット・ビィ	未定
	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	ヘラクレスの栄光II〜タイタンの滅亡〜	データイースト	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	D	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	C	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
	C	V'BALL	テクノスジャパン	未定
	C	激闘スタジアム!!	テクモ	¥5900
	C	ドラゴンユニット	アテナ	未定
	C	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
	C	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	C	ゴッドスレイヤー	SNK	未定
	C	キテレツ大百科	エポック社	未定
	C	高校野球(仮)	インタクションプロデュース	未定
		白い鷹	インタクションプロデュース	未定
	C	ローラーゲーム(仮)	インタクションプロデュース	未定
	C	ロケットレンジャー	ケムコ	未定
	C	激突四駆バトル(仮)	アイレム	未定
	C	棒球団(仮)	アイレム	未定
	C	神仙伝(仮)	アイレム	未定
	C	バリバリ伝説	タイトー	未定
	C	神界	東映動画	¥9600(予)
	C	星霊狩り	ハドソン	未定
	C	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	¥5900
	C	クォーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	¥5900
	C	ファミコン野球盤	エポック社	未定
	C	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	未定
	C	ロッド・オブ・ブルー・クリスタル	トーワチキ	未定
	C	アドバンストダンジョン&ドラゴンズ	ポニーキャニオン	未定
	C	ドカベン(仮)	カプコン	未定
	C	スプラッターハウス	ナムコ	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	機動警察パトレイバー		
書きかえ中	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(後編)		
書きかえ中	タマ アンド フレンズ		
書きかえ中	ビッグチャレンジガンファイター		
書きかえ中	パット・パット・ゴルフ		
書きかえ中	ピンボール		
書きかえ中	フェアリーテイル		
書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部PART2(前編)		
7月14日	ファミコン探偵倶楽部PART2(後編)		

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名			発売日	ゲーム名		
6月14日	テトリス	任天堂	¥2600※	未定	ハイパーロードランナー(仮)	バンダイ	¥2800※
7月25日	上海	ハル研究所	¥2900	未定	五目ならべ(仮)	トーワチキ	未定
8月11日	ミッキーマウス	ケムコ	¥2900	未定	将棋(仮)	セタ	未定
8月21日	倉庫番	ポニーキャニオン	¥3090※	未定	バレーボール(仮)	セタ	未定
8月中旬	モトクロスマニアックス	コナミ	未定	未定	北斗の拳・凄絶十番勝負(仮)	東映動画	未定
9月下旬	ピンボール66匹のわに大行進	ハル研究所	¥2900				
12月10日	パチンコタイム	ココナッツジャパン	未定				
未定	SA・GA(仮)	スクウェア	未定				
未定	デスボール	ケムコ	未定				
未定	海戦ゲーム(仮)	ユース	未定				
未定	ロックンチェイス	データイースト	未定				
未定	F1レース	任天堂	未定				
未定	ゴルフ	任天堂	未定				

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
6月19日	わいわい麻雀	ビデオシステム	¥5800
6月22日	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	¥6300
6月23日	ヴァリスII(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
6月23日	神武伝承	ビッグクラブ	¥6700
6月30日	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	¥6200
6月30日	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	¥7200
6月下旬	サイバークロス	フェイス	¥6300
7月7日	ガンヘッド	ハドソン	¥5800
7月7日	ファイナルラップツイン	ナムコ	¥6200
7月14日	サイドアーム	NECアベニュー	¥5400
7月下旬	獣王記(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5800
8月8日	パワーリーグII	ハドソン	¥5800
8月10日	BREAK IN	ナグザット	¥5500(予)
8月25日	スーパーアルバトロス(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
8月上旬	めぞん一刻	マイクロキャビン	¥5900
8月上旬	武田信玄	エイコム	¥5600
8月中旬	ロックオン	ビッグクラブ	¥6700
8月下旬	ダブルダンジョン	メサイヤ	¥5500(予)
8月下旬	麻雀学園	フェイス	未定
8月下旬	ならず者戦闘部隊 BLOODY WOLF	データイースト	¥6500(予)
8月下旬	F1ドリーム	NECアベニュー	¥5400
8月	オーダイン	ナムコ	未定
9月上旬	獣王記	NECアベニュー	¥6800
9月中旬	ノリピーの夢冒険(仮・CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
9月下旬	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	インテック	¥9800
9月下旬	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	¥5500
9月下旬	ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業	未定
9月下旬	デジタルチャンプ	ナグザット	¥5800(予)
9月	忍	アスミック	未定
9月	竜の子ファイター	トンキンハウス	未定
9月	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800
9月	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	未定
10月上旬	ブルファイト	クリーム	未定
10月中旬	弁慶外伝	サン電子	¥6200(予)
10月中旬	MR.HELIの大冒険	アイレム	未定
10月下旬	これがプロ野球/'89	インテック	未定
10月	大地くんクライシス	サリオ	未定
10月	シティハンター	サン電子	¥6300
10月	桃太郎活劇	ハドソン	未定
12月	虎への道	ビクター音楽産業	未定
12月	F1トリプルバトル	ヒューマン	未定
12月	サイレントデバッカー	データイースト	未定
12月	ヴェイグス	ビクター音楽産業	未定
今夏	モンスターレア(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	ブレードランド	ビッグクラブ	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アームドエフ	ビッグクラブ	未定
未定	麻雀刺客(仮)	日本物産	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	バスケット(仮)	エイコム	未定
未定	最後の忍道	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	バリバリ伝説	タイトー	未定
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説	ハドソン	未定
未定	ぎゅわんぶらぁ自己中心派(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	アトミックロボキッド	UPL	未定
未定	ガイフレーム	メサイヤ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
7月1日	北斗の拳・新世紀末救世主伝説	セガ	¥6000
7月下旬	ワールドカップサッカー	セガ	¥5500
8月上旬	大魔界村	セガ	¥6800
8月	スーパー・ハイドライド	アスミック	未定
9月上旬	尾崎直道のスーパーマスターズ	セガ	¥6000
9月	ランボーIII	セガ	¥5500
9月	TEL TELまぁじゃん	サン電子	¥5800(予)
9月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500(予)
10月	スーパーハングオン	セガ	¥6000
10月	マージャンCOP・竜	セガ	¥5500
11月	フォゴットンワールド	セガ	¥6000
11月	孔雀王II	セガ	未定
12月	スーパーリアルバスケットボール	セガ	¥5500
12月	ソーサリアン	セガ	未定
12月	スーパー忍	セガ	¥6000
12月	ゴールデンアックス	セガ	¥6000
12月	ムーンダンサー	セガ	未定
未定	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
未定	アトミックロボキッド	トレコ	未定
未定	カース	マイクロネット	未定
未定	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	エアーダイバー	アスミック	未定
未定	火激	KHB	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●アイレムは年末にファミコン2作、「迷宮島」と「イメージファイト」をリリース。どちらも業務用からの移植、オリジナル面を加えてより一層面白くなりそう。

●アスク講談社では、年末発売を目標にSFAVGを開発中。タイトルは未定。また、PCエンジン用に発表された「幽霊君」はアクションゲームとのことです。

●タテスクロールSTGをハル研で開発中。発売は年末～来春になるらしい。

●ビクター音楽産業からPCエンジン用ソフト「ヴェイグス」の年末発売が決定。パソコン版からの移植で、ロボットメカACGです。

●東宝がメガドライブへの参入を発表。タイトルは「ベビーユニット」、発売日・価格は未定です。

●任天堂ではゲームボーイ用ソフトの新作としてシューティングゲームを予定しています。

●NECアベニューから発売予定のPC版「獣王記」はHu-CARDとCD-ROM、2つのメディアで発売される。CD-ROM版では、アーケード版と全く同じサウンドが楽しめるとのことです。

●NCSから発表された「ガイフレーム」はパソコン版から移植のファンタジーSLGです。

●コナミ初のゲームボーイ用ソフトは「モトクロスマニアックス」。モトクロスをテーマにしたバイクアクションゲームになります。

CALENDAR 6/16〜7/7

6 16 (金)	ファミコン必勝本Vol.12発売
17 (土)	
18 (日)	
19 (月)	PCわいわい麻雀(ビデオシステム)発売
20 (火)	
21 (水)	
22 (木)	PCファイヤープロレスリング(ヒューマン)発売
23 (金)	Ⓒチャイルズクエスト(ナムコ)発売 Ⓒビッグチャレンジ/GOGOボウリング(ジャレコ)発売
24 (土)	
25 (日)	ⒸSDガンダムガチャポン戦士2(新正工業・バンダイ)発売
26 (月)	
27 (火)	Ⓒクインティ(ナムコ)発売
28 (水)	
29 (木)	
30 (金)	Ⓒ殺人倶楽部(セタ)発売 Ⓒ脱獄(ケイ・アミューズメントリース)発売 Ⓓファミコン探偵倶楽部PART II 後編(任天堂)発売
7 1 (土)	
2 (日)	
3 (月)	
4 (火)	
5 (水)	
6 (木)	
7 (金)	

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表します。

6月は金曜日が5回あります。そのため上のスケジュール表もギューギューです。なお、15日には遅れて各方面に御迷惑をおかけした「ウィザードリィコミック」第3巻が発売になりました。みなさんよろしくお願いします。



今アメリカではどんなゲームに人気があるのか最新レポートで報告。「ドラクエIV」や「MOTHER」の情報もバッチリ。その他最新ゲームの紹介もたくさんあるゾ。さらにファンタスティックな『イラストストーリー』も連載開始の必勝本、次号Vol.14は…

7/7 金曜日発売 オールカラー

●定価260円(税込み)

編集後記

さて次号より品川るみさんのイラスト・ストーリーが新連載になります。「不思議の国のアリス」の超未来版です。小説とか漫画の常識をこえた実験作になりそうです。(井)

週末はキャンプにいったりする。たまには森林浴、健康的生活を、ってわけだ。そこで困るのが梅雨時。天気悪いし、ゲームは…、ともかくユーツな季節なのである。(ハルク)

とある縁で、沖縄ベースキャンプのアメリカ空軍のコンピュータオペレーターの方と知り合った。ゲームボーイは、米軍の人たちの間でとっても話題なんだって。(ヒラ坊)

お天気のいい週末には、中野坂上から新宿まで、よくお散歩します。30〜40分かかりますが歩きます。歩くのが好きなんです。自転車に乗れないからじゃありません!(マッキー)

一年中で一番日射しの強いこの季節。街では日に焼けた若者が歩いてます。僕は働きだしてからすっかり色白になってしまい、年相応っていう言葉をかみしめてます。(高城)

ファミコン必勝本 7月7日号 Vol.13

EDITORS/井上裕務 平林久和 降旗正子 三橋文夫
STAFF/レッカ社 アート・サプライ キャラメルママ バナナグローブスタジオ 北圃政司 辻事務所 成沢大輔 響あきら 藤森英明 ベニー松山 ベント・スタッフ 木村茂 大堀康祐 古橋潔 木宮雅徳 田尻智 杉森健 遊デザイン室 品川るみ 高城正顕 根本康弘 作山哲広
PROOFREADER/フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR/伝陽一郎+X68000

1989年7月7日号
定価260円(税込み)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5−5−5
電話 (編集部)03−239−0237 (営業部)東京03−234−4621・大阪06−204−1966 名古屋052−201−4181
印刷所 株式会社光村原色版印刷所

雑誌コード 27801−7/7
Printed in Japan

何十年もの時を超え、妖怪『玉梓』は『闇』の軍団と共によみがえった！

『光』一族の命運をかけて里見の『静姫』と『八犬士』は今、立ち上がる。





ファミコン必勝本
7月7日号
1989年7月7日発行
第4巻第13号（通巻74号）
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 260円（本体252円）

印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27801-7/7